Member of HKABC ABC AUDIT BUREAU OF CIRCULATIONS

遊戲誌專題——PlayStation 2發售前總力特集!!

2000年2月26日
121

遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE

完美版

隨書免費附送
遊戲誌動感VCD
V.O.O.T.M.A.X (RNA SIDE)

直擊報導!!
PLAYSTATION FESTIVAL 2000

遊戲誌攻略 點只詳盡咁簡單!!

完全爆機攻略—— VAGRANT STORY
波洛古羅斯物語II

完全駕駛指南—— SEGA GT Homologation Special
JET GO!LET'S GO BY AIRINER

完全攻略之道—— 牧場物語
機動戰士GUNDAM 基力之野望 自護之系譜

打喪屍之法—— BIOHAZARD CODE：Veronica
BIOHAZARD GUN SURVIVOR

經典再現!!
ストライダー飛竜 STRIDER HIRYU 1&2

售價港幣35元正
4 895011 311216

無賴募集!

好誠意咁招聘

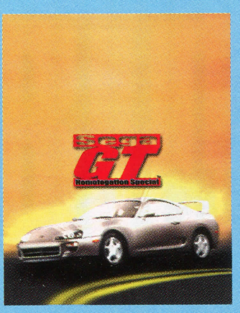
製作助理

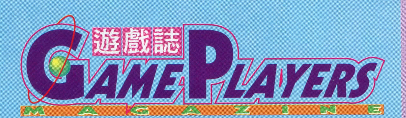
1) 中五程度，中文程度良好
2) 盡責、勤奮上進，對電視遊戲有一定認識
3) 具電視製作經驗，懂日語，中文輸入法者為優先入隊

應徵者請將個人資料、履歷連同一篇1000字以下自我介紹文章傳真至25075175或email至gameplay@netvigator.com
請註明[應徵製作助理]









遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE

VOL.121目錄 2000年2月26日

隨書附送64 Pages攻略別冊

V.O.O.T.M.A.X(RNA SIDE)

直擊報導！！

買前必看！！

COMIC WORLD盛況為你報

業務用遊戲數之不盡

各大手提遊戲集於一身

最強道具資料集

使用本書時之注意事項

1.因本書並非電器用品，請勿接上火牛使用。
2.閱讀時請與本書保持一定距離。
3.長時間閱讀本書時，為健康著想，請每隔1~2小時休息10~15分鐘。
4.由於本書內容極為詳盡，請避免讓本書受到強烈震盪，或於極端的溫度條件下使用、保存本書，亦請勿將本書分解。
5.請勿以稀釋液、汽油及酒精等揮發性溶液以至哥士的、溡水拭抹本書。
6.由於將本書接上投射式電視後亦不會出現任何影像，大家可慳番啖氣。

為健康着想之注意事項

● 請避免於疲倦或睡眠不足時閱讀本書。
● 閱讀本書時請保持室內有足夠光線。
● 有部份人在閱讀電視遊戲雜誌內過勁猛料時，會引起短時間的筋肉抽搐或失去知覺等症狀。若曾有如此經驗者，請於閱讀同類雜誌前向醫生請教。另外，若於閱讀電視遊戲雜誌時發生以上症狀，請馬上停止閱讀並接受醫生檢查(當然，生死與否和本刊無關)。

遊戲索引(以遊戲類型及筆順排序)

遊戲類型解說

ACT ....動作遊戲
ARPG ....動作角色扮演遊戲
AVG ....冒險／文字冒險遊戲
ETC ....電子小説／其他類型遊戲
FIG ....對戰格鬥遊戲
PUZ ....智力／方塊遊戲
RAC ....賽車遊戲
RPG ....角色扮演遊戲
SLG ....模擬／育成／戰略遊戲
SOC ....足球遊戲
SPT ....體育運動遊戲
SRPG ....戰略角色扮演遊戲
STG ....射擊遊戲
TAB ....桌上遊戲

攻略資訊港

GP 樂園

NOTES FROM EDITOR

即將踏入這個3月，將會有一個盛大的事發生，相信大家有留意的話都會知道，無錯！那就是PlayStation 2推出，我們除了即將會在本港直擊銷售情況外，更會遠征到日本，大家熱切期待吧！

PlayStation 2可謂現有機種中，性能最高的一部，不過對於我們機迷來說，主機的性能並不重要，最重要的是遊戲本身的可玩性，因為沒有遊戲的遊戲主機，豈不是沒有用處嗎？其實無論是甚麼主機都好，只要有有趣的遊戲，筆者都會支持。另外、從今期開始《遊戲誌》即將開始改變，大家要熱切期待啊！(MS)

◆出版／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.
地址／香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓
電話／2380-2223 傳真／2866-2618
◆顧問編輯／JAMES WONG
◆執行編輯／福田Tobi K.、MS、赤目黑龍
◆編輯部／山寺良牙、MARKS、小璘、時雨、一輝、悟空、NEMESIS-T00、隨風
◆特約筆者／阜林三郎、露嘉、歐陽明
◆封面設計／ANDY LEUNG、子濃
◆美術部／子濃、ANDY LEUNG、KAN、JOAN、SING
◆助理市場經理／CHRISTINE LAM
◆廣告部／ATUS NG 電話／2511-8208
◆電腦分色／EPS PRODUCTION LTD.、RED STAR GRAPHIC PRINTING、TOMATO EXPRESS LTD.
◆印刷／凸版印刷(香港)有限公司
地址／新界元朗工業邨福宏街一號凸版印刷中心
◆發行／德強記書報社
地址／九龍長沙灣通洲西街1064-66地下B座
電話／2720-8888

熱點新作



香港DC用家上網露曙光

雖然DC香港行貨版本推出至今仍是沒有附送MODEM的，原因是本地並沒有網絡商提供DC上網服務，所以相對於早已享受着上網功能的日本和歐美玩家，香港機迷總是有點不是味兒。可是這種情況遲點可能會有所改觀，全因SEGA已宣布透過美國Sega.com旗下Sega.com Pc Networks,Inc.的6.8%股權，以股換股方式取得本港其中一間上市公司昌明控股的32.97%股權。

可能大家早已在其他媒介看過這單消息，所以詳細內容不會在這裏刊出，只是想指出SEGA將會沿用在日本和歐美地區實行過的網上業務推廣方式，來攻入亞洲各個擁有一定數量DC主機的地方，當中大家最關心的就當然是香港。據知，從SEGA這次急於和香港上市公司合作個做法可以看出，平時計劃周詳的日本人竟然會如斯急進，似乎他們應該胸有成竹要在這裏大展拳腳了，只是到底實際的經營方式是如何？伺服器怎樣收費？未有MODEM的香港玩家如何重新安裝MODEM？這些反而是大家比較關心的事情呢。當然，我們會密切留意香港DC的局勢發展，請留意本刊日後的報道。（福田）

Dreamcast Network公司「ISAO」業務說明會詳情

在本月17日，Dreamcast Network公司「ISAO」舉行了一個業務説明會，內容除了有關Dreamcast網路的發展之外，還包括了CSK．SEGA GROUP未來戰略的發表。

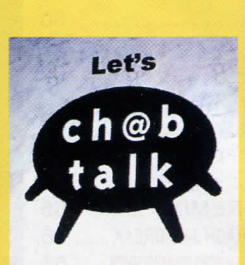
ISAO是上年10月由CSK和SEGA出資設立的公司，負責接管原來由SEGA管理的各種線上服務業務。例如剛剛在12月推出的《電腦戰機VIRTUAL ON ORTORIO TANGRAM》之網上對戰系統，就是由ISAO所管理。

為了擴大業務的內容，ISAO將會在4月推出新版本的DC網上瀏覽器「Dreamcast Passport 3」。因為直到目前為止「Dreamcast Passport」的服務都以遊戲機玩家的口味為主導，但今次「3」的新機能則是以一般用家為對象，內容以「溝通」為主。例如類似「ICQ」的網上交談工具「CH@T TALK」；能夠找到擁有共同興趣的人進行交談的工具「在哪裏也CHAT」；和利用專用數碼相機和攝錄機來進行視像交談的「Dreameye」等等，都會收錄在「Dreamcast Passport 3」之中。

另一方面，令DC對應有線電視網路和DVD的工作也正在進行當中，而DC Network的會員人數已經突破50萬，並正在向100萬邁進。ISAO表示將來DC Network會變成收費的網路供應商（現時用DC上網是免費的）。

SEGA的會長大川功在説明會上亦公開了CSK．SEGA GROUP的未來業務策略，「在未來，相信各個家庭之間都會用NETWORK連接起來，尤其是利用了光纖的寬頻通訊系統將會不斷發展，並將遊戲、映像、聲音、廣告、溝通等全部融合起來，到了最後，勝負的關鍵將會是乎情報的內容。」不斷強調各分公司之間的相乘效果的重要性。

除此之外，CSK．SEGA GROUP內各分公司將會陸續上市，當中包括了Nextcom、J-FITS、CSK-NET、SWC、CSI、JCCK、EC、ASCII-EC、ASCII-NT、FAMI通、ISAO、SEGA.COM、SEGA TOYS、CSK Software等等。（時雨）



■ CH@B TALK的LOGO


■ Dreameye的外表


■視像會議一例，畫面內的人是身處美國的SEGA TOYS社長

SEGA參入網上音樂市場!用VMS來聽MP3?!

在ISAO公佈「Dreamcast Passport 3」詳情之際，提及到利用DC來進行網上音樂業務的可能性。ISAO展出了一張特製的「MP3 VMS」，用家只要利用DC在網上購入想聽的音樂，並將之下載至這張VMS上，就可以在室外享受高質素的音樂。這張「MP3 VMS」現正在全力開發中，預算在今年內可以推出市面。另外，ISAO亦表示和它同時開發的計劃還有將DC主機用作卡拉OK機的系統。（時雨）

SQUARE和迪士尼共同製作新PS2遊戲

在「PlayStation Festival 2000」的第一天下午，SQUARE在會場附近的酒店內舉行了一個發佈會。起初大家還以為SQUARE將會有什麼驚天動地的重大發表（一般預測是某新的PS2專用RPG的發表），但結果卻出乎意料之外——SQUARE宣佈和和路迪士尼合作，製作一隻PS2的有互動要素的3D動作遊戲。現時它仍未有正式的名字，但迪士尼方面則為它起了個花名叫「迪士尼ALL-STARS」。遊戲內除了會有迪士尼的人物出現外，還會加入由野村哲也（《FF7》、《FF8》和《PE》的人物設計）所設計的原創人物共同演出，在會上SQUARE還公開了一隻由多邊形製作的「高飛狗」做示範。

這遊戲現暫定在2001年春季在日本發售，而且會對應SQUARE的娛樂網路「PLAY ONLINE」，因此它不止是隻普通的動作遊戲，還會是隻ONLINE遊戲。SQUARE是否想藉着它開拓低年齡玩者的網上遊戲市場呢？（時雨）

「GAME BOY ADVANCE」新消息

最近整個業界雖然都充滿着PS2的話題，但大家不要忘記遊戲界仍有一股龐大的勢力正在醞釀，那就是任天堂的次世代手提機「GAME BOY ADVANCE」了。最近美國任天堂公司再公佈了少許GBA的詳情，內容是GBA並不是完全的3D遊戲機，它的遊戲仍會以平面的為主。先前大家普遍預測GBA將會有和SFC相提並論的性能，但結果出乎意料之外，GBA的平面處理能力竟和N64同級！這個消息的來源，是最近美國任天堂在內部展出了由N64版移植至GBA的《YOSHI ISLAND》！根據看過這個DEMO的人透露，GBA能完全勝任所有N64做到的效果，而且用來顯示的液晶也是非常之高質素。

不過也有一個比較失望的消息，那就是GBA並沒有製作多邊形遊戲的能力，即使要做3D遊戲，也只能使用類似SFC的MODE 7的「擬似立體效果」（即《F-ZERO》和《孖寶賽車》使用的技巧）。不過筆者相信有心的程式員一定能突破這個限制的！

最後的消息是有關操作系統的。不少人都投訴GB和其他手提機只有A、B兩個掣不夠用，簡接影響了遊戲性。但各位不用擔心，因為GBA會採用SFC的操作方式——十字掣、四個按鈕、LR掣、SELECT和START掣，這不但令遊戲設計者可以有更大的彈性，而且在移植SFC的遊戲時亦會更方便。（時雨）

海豚軟件開發中？交叉匣子大熱賣？

根據一些股票界人士的消息，有部份PS 2關連企業已着手展開有關次世代遊戲的工作了，而這個話題亦牽連到其他機種去。就以任天堂為例，它的手提機後繼機GAMEBOY ADVANCE預定會在本年年尾發售，至於N64後繼機種DOLPHIN則大約會在來年3月左右面世，各種軟件之開發與及販賣形式已踏入着手籌備的階段。另一方面，MICROSOFT投身家用遊戲機市場的X-BOX亦有新情報傳出，聽聞KCEO（KONAMI大阪）的社長樹下國昭曾經説過「看過那部機的實機了，感想是規格相當吸引，在美國應該會很暢銷吧」，看來X-BOX的實力絕對不能小覷。不知道SCE會有甚麼對策來應付這兩名世界級強敵呢？（福田）

NAMCO與DIGITAL HOLLYWOOD共同開設遊戲專門學校

站在業界技術開拓最前線的NAMCO，與及以3DCG為著名的DIGITAL HOLLYWOOD（以下簡稱DH），兩間公司為了培育人才因而共同創辦名為「NAMCO DIGITAL HOLLYWOOD GAMELAB」（以下簡稱NAMCO DHG）的專門學校，而NAMCO更會在公司內的開發現場設立GAME CG制作實踐研修場。據知，有關方面把DH與及NAMCO DHG分別定位為「大學」及「大學院」級數的高級教育機關，NAMCO DHG會從DH的畢業生中挑選成績比較理想的，參與由優秀創作人負責主講的課程，至於這群職業講師則是在NAMCO制作現場相當活躍的現役遊戲設計師或程式設計師，從而教授最新的CG技術以應用在能夠實踐的遊戲層面上。

順帶一提，這間學校是設立了專門開發PS 2軟件的科目，而它亦是繼KONAMI後日本第二間專門培養自己員工的學校。（福田）

PS2預約殺到！一瞬拖垮PlayStation.com！

本月18日是SONY COMPUTER ENTERTAINMENT的大日子，因為提供網上購買PS2服務的「PlayStation.com」在這天正式開始啟用，代表SONY的PS2和網上商業走出了第一步。不過由於PS2的魅力實在驚人，在開幕不足1小時內，它已經得到比系統最大負荷高16倍的HIT RATE！結果當然是令到該網站的系統失靈和停止運作。在18日上午2時前，任何人想連上PlayStation.com都不可能。終於在約3時左右，「PlayStation.com」的SERVER才重開，但依然是非常之難接上。



現在，SONY已經將「PlayStation.com」的SERVER數由20增至35，可以在一小時內應付120萬人次的瀏覽，相信已經解決了問題。根據消息，SONY在過去數天已接受了80萬個預定，因此可以說，「PS2在兩天內售出一百萬部」的目標已經達到。(時雨)

PS 2大幅度拓展DVD PLAYER市場

有關PS 2對業界的種種影響，若然要寫的話相信會花上許多篇幅，不過先在這裏提提日本業內人士對它的一些觀點。根據經濟分析員的意見，連同預定能成功生產的PS 2在內於2000年日本將能推出約1200萬台DVD PLAYER，比較去年數量上高出足足一倍。在機數充足的大前題下，估計各家廠商亦會肯全力投資推出DVD軟件，而在這種互相影響的條件下便更能吸引一般購買者去買機，和前兩年的局面完全不一樣。雖然在日本普遍來說DVD軟件的售價比起相同內容的錄影帶為高，不過應用層面卻只限在觀賞電影上(起碼VHS還可錄影電視節目吧)，然而業內人士指出PS 2的誕生能夠令DVD軟件(電影及遊戲)的數量大增，從而有潛力吸納更大層面的用家，情況有點像CD最終能壓倒性控制了黑膠唱片及錄音帶年代的市場那樣。(福田)

MR.DRILLER推出家用版本

在日本頗受歡迎的動作智力遊戲《MR.DRILLER》，有趣的角色造型與簡單明快的玩法是其成功之道，而有消息指出它將會在5月左右推出北美PlayStation版本，至於日版則仍未清楚。另外，有傳聞說過這遊戲有機會推出DC版本，不過可信性甚低。(福田)

《VIRTUAL ON》新版本「5.66」快將登場！



《VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM》現時在日本的遊戲機中心仍然有一大班捧場客，加上在去年12月推出的DC版提供的網上對戰服務，令到整個《VOOT》世界仍然充滿活力。就在這時，SEGA的SOFT3研究然宣佈將會在下星期的AOU SHOW中展出使用NAOMI底板製作的《VOOT》最新版──Ver. 5.66！這個新版本和之前的5.4版不同，因為它不單是一個調整遊戲平衡性的修正版，更會有新的VR登場！這架神秘的機體名為「SHUTAN-VOK」(暫譯)，如無意外是DNA軍VR「GRYS-VOK」的後繼機種。有關這機體的一切資料均未明，但從外表推測它使用的應該是光學武器。另外，這個新版還對應了VMS，玩者可以先在家中用DC版《VOOT》設計好自己機體的顏色，並將之儲存在VMS中，然後拿到街機處使用！由於NAOMI底板價錢不高，相信不少香港的遊戲機中心都負擔得起，如果這新版本能在本地引發起新一輪《VOOT》熱潮就好了。(時雨)


■新機體「SHUTAN-VOK」

日本草擬徵收網上稅項

根據2月23日中午的消息，日本大藏相(即財政大臣)正研究有關如何向網上通販事業徵收稅項，主要是針對由海外市場購入如軟件、音樂以及影像畫面等。大藏相首先會考慮向大型商業機構的交易收取稅款，從而協助構成一個對海外機構用的機制。目前在日本本土所有交易的消費稅項是5%，當中包括了用家直接從外地進口的產品，而這個題案將會在七月於沖繩舉行的八國高峰會議中討論。假如這個制度一旦成立，估計對利用互聯網來購買的顧客們或多或少都會產生影響。(福田)

齊齊替POS加點色水

軟件生產商MICROCABIN最近剛剛宣布，將會在3月3日起推出Pocket Station專用的多顏色外殼，售價每款只需680日圓。安裝方法則和大家很熟悉的手提電話一樣，用家可以自行除去POS的外殼頂蓋部份，來更換藍、粉紅、橙、紫或黃色的蓋子，每款均有實色和透明兩種設計，如果想對自己的POS改變一下就不妨試試。(福田)


■透明加實色一套十款，任君選擇

PlayStation 2預約狀況最速報

距離PS 2正式發售只剩餘數天時間，現在就讓我們看看到底在各大商號它的預售情況是怎樣，基本上差不多所有店舖現在已截止了預約行動，若想確實買到這部主機就唯有在推出的前一晚去排隊輪候好了。至於其他規模較少的店舖我們則無能為力去調查。(福田)

SAKURAYA(新宿店)	截至2月17日為止還接受預約。
SOFTMAP(新宿店、秋葉原店)	只會在當日正式售賣。
YODOBASHI CAMERA(新宿店)	只會在當日正式售賣。
YAMAGIWA電氣(秋葉原店)	在3月4日上午9時起派發100枚整理券(籌)；只會在當日正式售賣。
LAOX(秋葉原店、所澤店)	最近會進行預約，不過未經證實。
石丸電氣(秋葉原店)	只會在當日正式售賣，但貨源甚少。
TSUTAYA(各店)	由2月10日起開始店頭預約，不過現已結束；互聯網上有預約爭奪活動。
T-ZONE(秋葉原店)	甚麼也沒有做過，不知道到時會怎樣。

富士電視台推出DC內藏多機能電視

由日本富士電視台所開發的新型多機能便利電視，特色是內藏了各種家庭電器，而其中藏有DREAMCAST的型號亦正式宣布推出。這部只接受通信販賣(即是不會在門市發售，只能透過郵件進行交易)的新型電視「DEVERS 2000 SERIES CX-1」外觀上和人氣音樂遊戲《SPACE CHANNEL 5》風格相近，很有其MORO星人的影子。CX-1包含有顯示屏、DC控制器接口4個和MODEM等，基本上可說是一部可用來看電視的DC，而顏色方面則是採用了透明藍，售價為88888日圓。(福田)



■很似MORO星人的電視機…

DOLPHIN圖像電路開發公司被收購

替任天堂開發中之全新主機DOLPHIN研製圖像集成電路(Graphics LSI)的美國ArtX公司，最近剛被加拿大的ATI Technologies正式收購了。據知，ATI於美國時間2月16日和ArtX達成建議，以4億美元收購該間公司，而所有金額交收將會在4個星期內完成。

ATI公司藉着是次收購行動，成功進入民用機器市場，原因是ArtX乃製造個人電腦、DVD PLAYER和INTERNET終端機等民用機器的圖像集成電路設計開發會社，而ArtX的晶片組是擁有每秒能處理1250萬個三角形的高級運算能力。至於兩間公司的人事變動方面，ArtX的共同設立者兼會長Wei Yen將會加入ATI的董事局，而身兼ArtX社長和CEO的Dave Orton則會成為ATI的社長兼COO。到底這次收購會否影響DOLPHIN的開發計劃？ArtX會不會再將這枚GLSI的運算能力再次提升？(福田)

GUST首隻PS 2作品公布！不是工作室系列？

以製作《瑪莉工作室》及《艾莉工作室》著名的GUST，終於向外界宣布其首隻PS 2作品，這隻名為《Hreszwelg》的近未來飛行競賽遊戲玩者要駕駛科幻感十足的戰鬥機進行賽事，目標是成為世界冠軍。除了可在賽道上自由飛行外，沿途會設有一些能把飛機性能短時間內增幅至100%的強力帶，此外還可在賽道找尋捷徑和使用武器攻擊等；預定5月25日推出。(福田)

BIOHAZARD GUN SURVIVOR
簽名海報得獎名單

林宇峯　　黎卓龍　　CHAN CHI MING

以上得獎者會有另函通知領獎事宜。(遊戲誌編輯部)

專 業 評 壇

推介遊戲

極差遊戲

VAGRANT STORY



SQUARE／PlayStation／RPG／6800日圓

MS

在某日本雜誌中得滿分的作品，玩起來也倒算不錯，不論遊戲系統、平行性、故事、以及遊戲表達方面均達一流質素，尤其是故事遊戲表達；能造到電影般的效果，使到玩者的投入感增加，不過說到難易度；就實在就點過難，絕不適合初學玩RPG的玩家，這是遊戲的唯一缺點，所以減它1分。

評分：9分

隨風

雖然一早聽說這隻GAME不錯，不過到自己真的玩過後真的有一種很驚喜的感覺。首先想不到流暢度竟然這般好，平時玩的遊戲很多也是「窒窒下」的，另外攻擊方法亦很特別，只是需要多一點時間來摸索。而且筆者真的很喜歡那種一見敵人就「劈」的方法，比較真實。總體來說如果只想爆機只需玩多幾次，不過如果要得到好成績就要多多努力，玩多十至二十次啦！(笑)

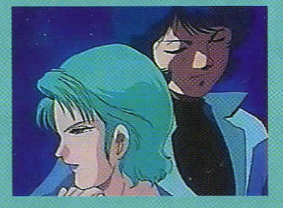
評分：8

小璘

一隻非常難玩的RPG遊戲，戰鬥方式雖然與《PE》差不多，可是此作卻更加複雜。因為不論角色和敵人也分開多個部份，玩者除了要依照敵人的弱點來裝備武器之外，亦要針對自己的弱點來加強防禦，真的令玩者不知應裝備什麼才好。因此本作是比較適合熟悉玩RPG遊戲的玩家，是一套很考玩者技巧的作品。

評分：8分

機動戰士高達－基力之野望 自護之系譜



PlayStation／ATLUS／RPG／6800日圓

酒井明

《基力之野望 自護之系譜》真是一隻，好長~很長~好很長的遊戲，玩完第一部，仲有第二部，第二部打到差不多，突然又被泰坦斯強搶朗拿志，再打到差不多，又突然彈出個亞古捷斯，辛苦打回來的土地，在無條件之下白白送給他們，真是可悲，雖然如此，但這也總算是一隻好GAME。

評分：7

MS

期待已久的PS版《基力之野望》終於有得玩，不過在此聲明，沒有玩過SS版的玩家，絕不適合玩此遊戲，因為此遊戲的難度非常高，而且時常出現金錢不足的情況，就算是熟練者都要時常被電腦搓打，但是如果連NEW GUNDAM都有的話，相信會更刺激。

評分：8

追跡者0

當年的SS版已覺得它是SS後期的佳作，現在的PS版雖然遲了一點，但質素比SS版更高，而且系統更作出了不少改動。這遊戲最吸引我的地方除了可令死去的角色逃過一劫外，便是數量多得驚人的第三勢力（我最喜歡的是新自護），那些新追加的專用MS十分有趣。總之高達迷切勿錯過！

評分：9分

JET DE GO！



TAITO／PlayStation／SLG／6800日圓

山寺良牙

若以題才來說絕不是甚麼新鮮的遊戲，不過若是站於家用機立場來說便十分好玩，最低限度操作方面比一般模擬飛行遊戲容易，而且亦不需整條路線完全飛過，途中的路線會用自動導航跳過，此外亦有不少的天氣狀況會影響操作；唯一比較不滿的相信只有畫面質素方面。另外用專用手掣的感覺很好。

評分：8分

MS

玩完火車；就玩飛機，以創意來說就平平，不過總可吸引一班玩家。遊戲的畫面質素異常差，而且對於連模擬飛行都不懂玩的筆者來說，要控制飛機簡直是叫苦連天，降下時墮機、上升時就飛不上……因此控制方面難於習慣，但是在其他方面都造得像真，最可惜的是只能玩日本內陸線。

評分：6分

IKI

又是一個「希望愈大，失望愈大」的例子，這是由於筆者原以為這隻「飛機GAME」可造到更好的效果，所以抱有頗大寄望。然而，現在遊戲推出後，筆者但覺除了圖像較「核突」以外，更無半點速度感；此GAME可取之處相信只是那專用CONTROLLER玩來甚有FEEL。

評分：5分

Sega GT Homologation Special



Dreamcast/RAC/SEGA/5800日圓

MARKS

今次SEGA推出的《GT》除了畫面質素之外，玩法、模式等都比GT2較佳，而且簡單的取得LICENSE起碼令玩者玩起來更加輕鬆，只可惜賽道地點比較少，以及操控太過敏銳。此外筆者卻發覺當中出現了數次畫面突然停頓，可能這是DC機能的關係，不過仍然是筆者最近的推介。

評分：8分

隨風

如果以一隻賽車遊戲來說的話，《SEGA GT》不用說是一隻極品，可是跟《GT2》比的話，就總是少了一點東西。現在先不拿此兩GAME來作比較，而單純地評一下《SEGA GT》吧！它的畫面好是不用質疑的了，可是卻有一個大弊點，就是它的地面太花，讓人看不清楚，扣一分。另外就是它的速度感不夠快，扣兩分。

不過可幸它的操作不算太難，加一分。

評分：8

山寺良牙

Dreamcast終於推出首隻「本格派」賽車遊戲，雖然以車種來說並不算多，而且有一定的難度，不過勝在畫面和音樂方面的表現則十分之出色，在Replay時所做出的燈光效果更是十分之吸引；不過在玩的時候總有點古怪感覺，首先操作還是用Analog掣好，而畫面前方總好像是有點霧氣似的。

評分：7分

格GAME野郎 FIGHTING GAME CREATOR



FIG+SLG／PLAYSTATION／INCREMENT P CORP／5800日圓

IKI

本人起初對此GAME也抱有頗大寄望，在正式玩過遊戲後，筆者得到了以下結論：論畫面，此作只是中下而已，而且人設方面更是不堪入目。不過，還慶幸的是，此GAME的EDITOR育成模式充滿創意，只是略嫌其中人物的招式太熟口熟面，有點兒欠奉新意。

評分：6分

MARKS

雖然當中使用了近似大家所熟悉的格鬥人物，但並不是代表是個很好玩的遊戲。首先人物已經欠缺了創新，畫面質素只屬一般，而最大的錯誤就是格鬥遊戲最重要的流暢度，幸好有一個原創的人物育成模式，否則又會減少兩分了。

評分：5分

隨風

一隻完全「用盡」了PS機能的遊戲，畫面差不說，而且格鬥遊戲所需的流暢度亦欠缺。另外，不但人設不美麗，而且那些招式更是．．．。在現在到處充斥著勁格鬥遊戲的市場中，竟然敢出一隻如此「正」的遊戲，廠商實在勇氣可加！唯一比較有趣的是可以自創人物，不過卻已不算新鮮事，因在N年前已經有人開了先例。總括來說，玩開格鬥遊戲的朋友可以不理此作，而想試格鬥遊戲的朋友更是不要拿此作來嘗試。

評分：4

專 業 評 壇



AZITO 3



PS/BANPRESTO/SLG

悟空

以一班特攝片角色為題的遊戲，如果是特攝片的愛好者，這遊戲絕對是必玩之作，遊戲中出現的特攝片角色總數超過200人，玩者更可以選擇控制正義或邪惡一方，不過若拿回與上作比較的話，筆者則覺得沒甚麼分別，金錢方面一樣不夠應付那價錢驚人的設施費用，話雖如此，遊戲也是一隻必玩之作。

評分6分

小璘

一隻在遊戲開始時好像《Sim City》玩法的作品，玩者將要在一處地方設計好自己基地，然後與對手作戰，當中將會有很多建設需要玩者設計。由於基地的設計會對取得勝利有莫大的關係，所以玩者在編排設置方面要設計得很周詳。而此作最有趣的地方是與前作一樣，就是玩者能夠選擇當個壞蛋！所以可以嘗試一下當壞人的感覺。

評分：6分

隨風

一隻集戰鬥及建議於一身的遊戲，令筆者想起《三國志》。兩者意念上真的相差無幾，不過這隻遊戲就只能選擇「正義」及「邪惡」。基本上筆者是不太喜歡玩這類遊戲的，而這遊戲亦沒能帶給筆者太大的驚喜。不過對於喜歡這類遊戲的朋友，這隻還算是不錯的遊戲。

評分：5

NEUES



PS/ESCOT/SLG

悟空

又一隻以育成為題材的模擬遊戲，遊戲玩法與其他育成遊戲差不多，都是以各種工作去增加育成目標的能力，遊戲的結局會因應角色的能力值而出現變化，如果不是育成遊戲迷的話相信這種一成不變的玩法根本不能去吸引玩家的意欲，如果不是育成迷，這遊戲不玩也罷。

評分：3分

隨風

雖然這是一隻育成遊戲，可是大部份時候都會以大一堆文字來交代劇情，日文不好的玩者自然會對此遊戲望而卻步。而且人設及cg方面亦有待加強，女主角的臉竟然胖得像發水麵包似的，實在很可怕。比較幸運的一點，就是育成的項目會隨著故事變展而慢慢多起來，這一點為它拉回一些分數，可是整體來說這隻遊戲不玩也無傷大雅。

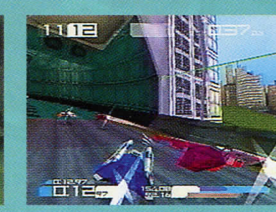
評分：5

山寺良牙

遊戲的人物設計尚算可以，最低限度能通過本人的審美觀，不過鑑於有太過多的地方使用日語來表達故事的關係，對於不太懂日語的玩者存在著一定的難度，音樂方面也是可以過得去，而育成部份不算是太過複習，如果這遊戲排除了過多日語交待故事的話，相信會是一隻不錯的遊戲。

評分：5分

UNDER COVER AD2025 Kei



RAC／PlayStation／SONY COMPUTER ENTERTAINMENT／5800日圓

追跡者0

一隻已推出過三集的賽車遊戲，質素雖然不算十分高，但可能因為其時代背景的關係可以在不少地方節省機能令畫面質素和速度感得以提升。遊戲並不算太難，即使是不擅玩賽車遊戲的人都可以輕易掌握，不過武器的圖案實在太難令人明白其用途。總括來説是隻合格的遊戲。

評分：6分

山寺良牙

一隻超越了時代的賽車遊戲，可說類似《F-Zero》和「星戰前傳」，而今作亦來到第三集，除了多了古怪的武器和賽車畫面速度流暢了點外，比以往作品來說好像沒有多大分別，無論難度以及畫質方面，不過以賽車遊戲來說，仍是一個不錯且有趣的遊戲。

評分：6分

MARKS

雖然這遊戲已經是第三集，但遊戲卻沒有太大的變化。由於遊戲使用的是設計簡單的未來型賽車，所以令遊戲畫面的流暢度提升了，但仍然掩蓋不了遊戲的簡單玩法，如果不是加入了一些特別的武器，來增加遊戲的刺激感，可能玩者感覺更加沉悶。

評分：4分

GI JOCKEY 2000



SLG／PlayStation／KOEI／5800日圓

追跡者0

一隻沒有完結的跑馬遊戲，跑馬本身並不易玩，因為除了要注意賽道的特點外，馬本身的能力也是不容忽視的，否則很容易跑了一半便沒有氣力繼續跑下去。除此之外，玩者更要和其他人維持一定的人際關係。遊戲中有不少設定也十分接近真實，可惜它的高難度扣了不少分數。

評分：6分

小璘

一隻賽馬遊戲《GI JOCKEY》的續集，雖然沒有玩過前作和同類型的作品，但單以此作來說也算是不錯。不過賽馬遊戲真的易學難精，玩者要掌握好馬匹不易；另外當中提供了很多馬匹和騎手，雖說讓玩者有較多選擇，可是卻使玩者有花多眼亂的感覺，和不知該選哪隻馬匹或騎手好。

評分：5分

IKI

雖然本人對於這類賽馬遊戲一向無甚好感，不過今次這隻GAME也令筆者提起遊玩意欲，首先畫面方面亦十分不俗，尤其是比賽中的動作也十分流暢。可以說，就算購買了這隻GAME也會覺得物有所值。留意當中操控的難度也頗高。

評分: 6分

CRAZY CLIMBER 2000



PS/nICHIBUTSU/ACT/

悟空

一隻二十年前推出過的街機遊戲，廠方除了將當年的街機版本完全移植外，更增加了一個立體模式，內裏的爬大廈已由2D畫面變成3D的立體畫面，雖然變成3D畫面，但是遊戲玩法依然沒變，若果以懷舊的角度看此作的話此作也是一隻一玩無妨的作品。

評分：4分

隨風

這隻遊戲不錯，只可惜對筆者這個遲鈍的人來說，難道就真的比較高了。玩之前最好先熟習遊戲的操作方法，否則就會不斷地「跌落街」，十分可憐（本人就是一個活生生的例子）。另外，筆者信相用震動手掣玩會比較容易，可以使用那「兩支棍」來玩嘛！總括來說，這是一隻不錯的消閒小品。

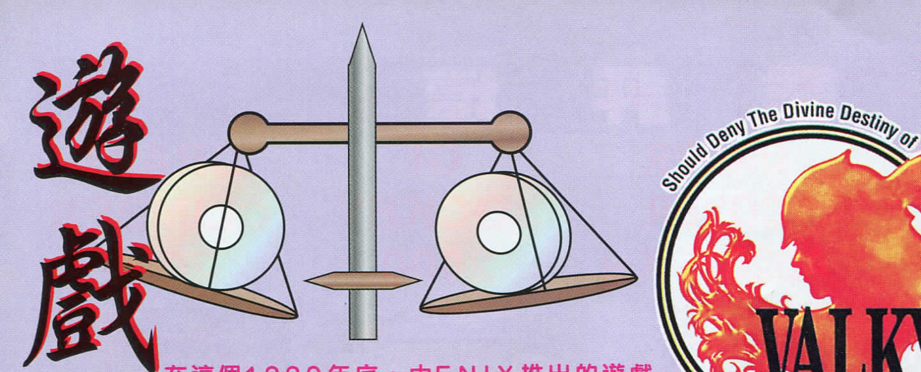
評分：5

小璘

經典名作爬樓遊戲，偶爾玩玩這些舊作作為消閒也不錯。當中的操作也算是簡單，不過動作比較緩慢，令玩者很易被窗戶「夾」中，或被掉下來的東西「掟」中……此作與紅白機版的不同之處，可說是畫面變成立體，和難度提高，除此之外就沒有什麼特別的地方了。

評分：4分

遊戲終審庭



Should Deny The Divine Destiny of The Destinies

ヴァルキリープロファイル

VALKYRIE PROFILE

陪審員：MS
遊戲時間：300小時以上

在這個1999年底，由ENIX推出的遊戲《VALKYRIE PROFILE》，可謂整年度的RPG中，最為出色之作，它不單能給玩者一個爽快的感覺，而且遊戲性相當高，玩了超過300小時的筆者，到現在仍有繼續。此遊戲雖然畫面質素不高，但卻受到不少玩家的好評，究竟為何會得到好的評價？現在就與大家一起探討這個問題，若是對以下文章有甚麼意見，歡迎寫信或E-MAIL給筆者。E-MAIL地址：GM_MS@hotmail.com



遊戲中的世界

一直以來，RPG的世界觀都佔有一定的重要程度，因為能不能吸引玩家去留意遊戲，除了遊戲畫面外，就要取決於世界觀。無疑《VALKYRIE PROFILE》的畫面並不十分出眾，而且還很普通，不過它的故事舞台，卻能吸引到一些玩家的留意，那就是取材於北歐神話的背景。遊戲世界設定與北歐神話相差無己，遊戲內的角色均取自於北歐神話內的人物，就如奧汀、Valkyrie、Loki⋯等等，這全都是一些著名的神，從而帶出「FANTASY」感覺。

遊戲系統

遊戲之所以受到歡迎，最大的原因可說是與遊戲系統有關。遊戲除了在人界上空移動時是採用3D外，大部份採用2D畫面來進行，以2D畫面表示的迷宮，玩者能作出各式各樣的動作，就如下滑、跳躍、攻擊、放出晶石等等，從而用以解開各迷宮的機關，增加動作成份。最為出色的可謂其戰鬥系統，它採用□、△、○、×來作各角色的攻擊，從而自由控制角色的攻擊次序，當連續兩HIT擊中對方時就成COMBO，然後再成決定技，這個有如格鬥遊戲的戰鬥系統，由於角色所裝備的武器也會影響攻擊HIT數，所以能造出無限種不同的組合，真是叫人百玩不厭，再加上華麗的決定技及大魔法，既爽快又簡單，這點可說是完美的戰鬥系統。接着的道具變換系統（一指上級配列變換），亦是打破一般RPG以金錢來換取武器及道具的傳統，當然不計以MP來換取道具。



此外、每位角色設有SKILL，讓他們加強自己的實力，由於SKILL的效用非常之高，所以大大減弱了角色的LEVEL之重要性，從而讓玩者可不用因不能取勝而升LEVEL。

故事

一直以來，廠商公開的遊戲故事是這樣的：北歐之神奧汀他得知大戰「神之黃昏」即將降臨在這世界，而敵對的Vanir神族亦開始蠢蠢欲動，為了應付「神之黃昏」，奧汀便派遣自己的女兒Valkyrie到人界（即地上界）找尋優秀靈魂。對於神界來說，人界可是個黑暗的地方，戰爭、貧困、疾病、殺戮等等都處都看得見，Valkyrie為了拯救英雄們的靈魂而踏上了旅途，聽取靈魂的聲音；將他們淨化；並養育他們成為神界戰士。







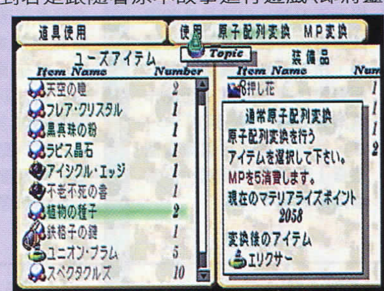
可惜當玩完整個遊戲後，筆者卻發覺遊戲的主故事並不是這樣的，而是由PLATINA和LUCIO之間的愛情故事，由於Valkyrie本身就是由PLATINA轉生而來，沒有人類時記憶的她，卻在天意的情況下再次遇上LUCIO，LUCIO為了令Valkyrie回復身為人類時的記憶，而受到Loki的利用，靈魂還消失在世上，成功取得龍玉的Loki將世界毀滅後，被覺醒的Valkyrie打倒，還成為創造主，而且更能與愛人LUCIO團聚。

這才是遊戲的真正故事，因為這樣故事變得與北歐神話不吻合，角色們只不過是掛了北歐神話內人物的名字而已，的確未免令人感到有點失色。

遊戲難度

說到遊戲難度，它並不是一隻適合初玩RPG的玩家，雖然遊戲的系統簡單，但是在「道具變換」的一部份卻變得很複雜，初玩RPG的玩家絕對不能容易習慣面對。可是道具對於遊戲來說是非常重要，若不好好配合及裝備，面對着一些BOSS時就很容易全滅。

而最大的騙局相信是取得BEST ENDING條件，相信無論是誰都會想取得BEST ENDING，怎料到若是跟隨着原本故事進行遊戲（即將靈魂送上神界，實行「神之黃昏」），就只會取得NORMAL ENDING。若要取得BEST ENDING的話，就必須達成特定條件才可，可是這條件實在太過苛刻，一般玩家玩根本就不會知道，這的確是出現問題。



不過即使是這樣，遊戲共分為三個模式共玩者選擇，雖然能讓一些初玩RPG的玩家，不過試問有幾多個玩家會完成EASY MODE後再玩NORMAL，然後再玩HARD，當然因要做攻略的筆者就例外⋯⋯

啟示

明顯地近來最HIT的PS RPG是它，遊戲中沒有特別華麗的CG MOVIE，也沒有超「正」的動畫片段，它之所以受歡迎，無疑是因為它的遊戲性，從此可見，遊戲受不受歡迎，並不是取決於遊戲畫面，而是遊戲性。過去有不少以華麗CG MOVIES作賣點的遊戲，雖然表面上受到廣大的好評，但是實際上有不少玩家批評，所以真希望廠商們明白這點，不再出現一些只有華麗CG，沒有遊戲性的遊戲吧！

LOOK！編輯TALKING

自暴自棄的MS話——

◆一直以來、「不幸」這東西距離自己很近…>_<
◆其實有看穿別人想法的能力，並不一件好事來…>_<
◆到現時為止，從沒有人可以知道MS的想法，遺憾！>_<
◆2月14日、整日都在公司工作，沒有任何節目，但當日的夢境已令筆者心足。
◆一天、看見報紙上的頭條，真是叫人毛骨悚然，回想起上年的年初一，筆者也險成為報紙上的頭條…>_<
◆越是「珍惜」一樣東西，在「失去」時候感覺就會更加強烈，這樣的話寧可一開始就甚麼都沒有…>_<
◆明明知道將來的結果是這樣，為何自己當初不努力改變，現在大局已定，無法再改變一切……都是怪自己太人慈…>_<
◆自從由日本回來的那天起，那個包袱一直跟蹤着筆者…直到現在這個包袱還在…真的十分沈重…可是筆者無法將它拋去…>_<
◆「人」是會將自己做錯的事忘掉，然後自作一個好的記憶來取替，自己欺騙自己，從而使自己從罪慾感中逃出來…這是「人」的天性…真可悲…>_<
◆不知為何…今期筆者特別累…不是身體上的問題…而是精神上…再加上舊病發作…看來自己都是時日無多…>_<

步向變態之路的隨風ー

自從做左幾次麻雀、釣魚等的GAME，每次分GAME的時候，如果有這類怪怪的遊戲，各人都會很自然的望住隨風。什麼嘛！人家又不是珍禽異獸，只不過比較喜歡釣魚，又不排斥打麻雀而已！怎麼當人家是變態嘛．．
另外，星期天的COMIC WORLD 7十分好玩，隨風買了很多東西，十分十分之高興 \^.^/！不過，某隻燕子竟然放我飛機，實在太可惡了！不能饒恕！我一定會打到佢變成「血燕」的！另外，多謝那天讓隨風做訪問及拍照的人，謝謝！
P．S第一次做專訪，十分累亦十分好玩！如有不足之處請大家多多提點！>.<

終於用到某東西的追跡者0話

■ 上期的《BHCV》攻略慢得可憐，今次總算一期講到Alexia戰……
■ 經過多次嘗試，終於取得某東西，不過它實在……
■ 因為《BHCV》，結果《VOOT》及「孖的」在家中封塵……
■ PS版《基力之野望》好好玩，不過究竟自己有沒有耐性完成它呢？
■ Dir en grey的《脈》雖然未算和《殘》一模一樣（因《殘》近乎是完全亂來的），但自問頂唔順的最好不要買，因為Track 3實在太有趣了……
■ 雖然《DOA2》會有PS2版，但這傢伙能吸引自己的遊戲始終太少（不計《DOA2》只有《鐵拳》和《EX3》），所以仍未打算買機。
■ 最近自己的口味愈來愈奇怪，除了椎名林檎外，竟然聽CLON（酷龍）的歌（雖然是笑著聽）
■ 想不到Dir en grey在演唱會真是可以玩到好癲，由其是在唱《殘》（正確來説是有《I'll》的intro.的《殘》，怕未！）的時候京、薰和Die也走到觀眾席……有些歌曲更被拖長，果然恐怖！
忙到死的時雨話：
■ 今期因為要去看「PS FESTIVAL」，忙得要命，編者話亦從簡，請見諒。
■ 在日本挑機的結果如下：
■ 《VOOT》1勝4敗（實力相差不算太遠，但始終經驗不足是問題，等5.66出才再練）
■ 《VF3TB》6勝7敗（和中上級者基本是五五波，但某些高人真的很難對付）
■ 《DOA2》>25勝8-10敗（實際數字不記得，但最長連勝是13WIN）
■ OK繼續寫稿，寫稿……

心情暢快的黑龍話

◆噢！放了一個非常好的假期之後，整個人也好像充新注滿了能量，回到工作的地方之時，頓時發現自己的工作能力得到大大的提升，真是一萬個「好」字！
◆話時話，大家在這個農曆新年有甚麼活動呢？去拜年？又或是和黑龍一樣到外地散散心呢？不論怎樣，也希望大家過的是一個「好年」！
◆這次到新加坡的最大收獲便是買到不少的舊「細碟」，例如是《高達》電影版、《ZZ高達》、《高達0083》等的細碟，就連一些戰隊的主題曲細碟也能買到，實在是非常好的事情啊！
◆大家有沒有留意到黑龍近來在《GPM》的稿越來越少呢？其實黑龍亦已經投入了「gameplayers.com.hk」的工作，希望大家多多支持，不過，始終是初初為互聯網工作，有很多事情也是要重頭學起，不過，這又是一個學習的好機會呢！

IKI話：「最近大家做過乜呀？我就睇番好多動漫畫（經典果隻）喇！」

◆《CITY HUNTER》中令我最印象深刻的，是獠（孟波）與他「爸爸」海原神的一段「父子情」‧‧‧‧
◆《北斗之拳》果然是暴力漫畫中的經典，當中雖涉及暴力成份，但那種充滿迫力的快感，是其它官能漫畫所不能做到的。
◆《電影少女》中的阿愛著實教人憐愛。《BOY》的最終回也令人十分感動‧‧‧‧
◆《星矢》中最令我難以忘懷的是「神鬥士篇」中一輝對米鳴的戰鬥，由於自己的養父竟是殺父母的真兇，故縱使在手刃仇人後米鳴也一直活在矛盾的感情狹縫中，直至最後，米鳴也明白自己對養父的「真實之愛」，可惜那已是在與一輝對決後，死前一刻的事‧‧‧‧（TV版第83話～第86話）

福田君話——

今期工作繁忙，沒有東西特別想要説，還是送給大家一首歌以抒發自己的心情吧。這首歌便是Laruku的《虹》。説開又説，我自己倒沒有甚麼值得去留戀的，也沒有甚麼值得去被人留戀，始終我也只是時間巨輪的一點微小塵埃。
被人利用了，也不覺得是甚麼的一回事。只是，將感情作餌來部署一切一切，真的教人徹底失望。有人説過學校是社會的縮影，辦公室亦然。每天口蜜腹劍的對峙狀態，只有被利欲薰心的傻人和呆子才會這樣做。但，很難相信竟然在世上會有這樣的一個地方。
雖然我不是甚麼天才，但我也不是白癡。有人以為自己隻手遮天，不過這種人其實只是井底蛙，根本不知天高地厚，不知所謂。可惜，業界實在存有太多這種人，所以才會有如斯局面出現。
甚麼是觸覺？甚麼是價值？甚麼是道理？甚麼是正確？
我絕對相信自己的直覺。走着瞧吧，哈哈。

學習「An-njong-ha-sim-ni-kka」的小璘——

★為了準備到日本的關係，因此小璘現在正學習韓國語（^-^;）
★由於意想不到的事發生和預定的事未能完成，所以令小璘這幾天身心都十分疲累……
★雖然物品是屬於自己，可是由於涉及到其他人，所以即使要使用也要得到當時人的意見，不要以為是相識就可以不用要徵詢意見！這可是基本的常識來的！
★看過動物占卜後，小璘才知道自己是老虎，不過當中所説的性格好似不太像……
快死、快死的MARKS
今期的情況又再回復至之前的境況，真是大件事了，到底何時才可以不用過這種生活呢？相信本人真的要努力一點了。
在寫這篇編者話的日子，正在本人的一位好朋友生日，在此祝他生日快樂，快樂地度過這一天。

速度異常之慢的悟空

◆ 今期工作的速度因為某些原因而慢了許多，希望不會再有下次……
◆初期的計劃現在已有了一個好開始，一定要繼續努力，不能放棄。
◆三月到了，PS2出之餘PG版的Z高達亦在今個月推出，自己的錢包又要大出血。
◆以後也不會再接觸《牧場物語》這遊戲！絕對不會！
◆看來有需要更換手提電話及電腦，現在使用的已感覺有點殘舊，一起更換吧。
◆今期工作完結後一定要執拾自己的工作位置，一定要……

……山寺良牙…………http://www.stationam.com





☆ 怎麼會弄成這樣？為何會弄成這樣？也許本人真的不適合這回事吧。在虛擬世界中就十分成功；反而回到現實生活則弄成這樣，究竟是哪裡出錯呢？操縱技巧？定還是採用戰略呢？也許如日語學校的同輩所説的：「還是到××吧！」……不過……這真的是最理想的答案嗎？『對不起！小璘、MS，以至所有支持本人的讀者』。
☆ 離開＞＞＞＞和△△△的日子也不多了，心中有點不知怎樣説明的感覺，既……又……而且…………………
☆ 結果在……也只是獨自一人，…………「Himawari——向日葵」………………
☆ 結果在……的日子也只是獨自一人，好像沒有人記得本人的存在，…………「Himawari——向日葵」………………





G+PLUS 新城997 有腦事件簿 PCHandbook.com

の熱線遊戲流行榜

店舖提供最新資料！！GPM 最新銷售榜

1st Sega GT Homologation Special



Dreamcast／RAC
■SEGA
2月17日
5800日圓

2nd 機動戰士Gundam 基力之野望～自護之系譜



PlayStation／SLG
■ BANDAI
2月10日
6800日圓

3rd CRAZY TAXI



Dreamcast／RAC
■SEGA
1月27日
5800日圓

4th 東京巴士指南



Dreamcast／SLG
■FORTY FIVE
12月23日
5800日圓

5th BIO HAZARD CODE：Veronica



Dreamcast／AVG
■CAPCOM
2月3日
6800日圓

日本雜誌《Dreamcast Magazine》3月3日號，期待榜



今回	前回	遊戲名（製造商）
1	1	SHENMU~莎木~二章（SEGA）
2	2	GRANDIA（GAME ARTS）
3	3	櫻大戰 3（SEGA）
4	5	SNK VS. CAPCOM（CAPCOM）
5	4	ETERNAL ARCADIA（SEGA）

熱線遊戲流行榜



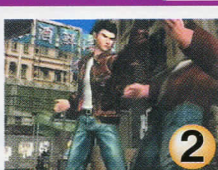




1st	Sega GT Homologation Special（SEGA）	124票
2nd	機動戰士Gundam 基力之野望~自護之系譜（BANDAI）	79票
3rd	BIO HAZARD CODE: Veronica（CAPCOM）	72票
4th	CRAZY TAXI（SEGA）	65票
5th	VAGRANT STORY（SQUARE）	42票
6th	波洛古羅斯物語2（SCEI）	40票
7th	Jet GO!（TAITO）	37票
8th	超鋼戰記（CAPCOM）	31票
9th	VALKYRIE PROFILE（ENIX）	30票
10th	VIRTUA STRIKER 2 Ver.2000.1（SEGA）	29票

最期待的新作







1st	(PS) 超級機械人大戰 α（BANPRESTO）	119票
2nd	(DC) SHENMU~莎木~二章（SEGA）	98票
3rd	(DC) SNK VS CAPCOM（CAPCOM）	75票
4th	(PS) FINAL FANTASY IX（SQUARE）	37票
5th	(DC) 櫻大戰 3（SEGA）	36票
6th	(PS2) RIDGE RACER V（NAMCO）	35票
7th	(DC) GRANDIA II（GAME ARTS）	29票
8th	(PS2) EVERGRACE（From Software）	26票
9th	(PS) DRAGON QUEST VII（ENIX）	25票
10th	(PS2) STREET FIGHTER EX3（CAPCOM）	23票

最希望移植作品



1st	(AD) DEAD OF ALIVE 2（TECMO）	89票
2nd	(AD) Power Smash（SEGA）	43票
3rd	(AD) VIRTUA NBA（SEGA）	35票
4th	(AD) SPAWN（CAPCOM）	31票
5th	(AD) CRISIS ZONE（NAMCO）	30票

遊戲誌雙週推介

OFFICIAL PRODUCT

RIDGE RACER V

PlayStation 2/RAC /NAMCO/3月4日/6800日圓

©(株)ナモコ

RIDGE RACER V是與PS2同日發售的遊戲之一。今集因為利用了PS2的高速處理能力，令到畫面得到大幅提升。此外今集更增加了系列中一直沒有的玩法──更換車身及引擎。遊戲的基本模式會有GRAND PRIX、DUAL、VS BATTLE、TIME ATTACK、FREE RUN五個，而且更有隱藏模式。在開始時，讀者將會有6部不同性能跑車等待選擇。



特別鳴謝：

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖

新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

星星電子公司
九龍深水埗福華街黃金商場地下22號

遊戲誌專賣店
九龍彌敦道608號Chicの堡3樓324-325號室

新機地
九龍旺角奶路臣街19號B地下(中國旅行社側)

訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

熱線遊戲流行榜

第119期「熱線遊戲流行榜」抽獎得獎名單

《Final Fantasy》海報 2名

葉家強 P674XXX(5)
李志森 Z473XXX(0)

《電腦戰記VIRTUAL ON ~ORATORIO TANGRAM~M.S.B.S Ver.5.45》海報 2名

周啟文 K841XXX(9)
陳偉邦 P541XXX(0)

《SD G Generation-0》海報 1名

張志遠 P969XXX(A)

本刊將個別通知各得獎者領獎辦法

今期獎品

《Final Fantasy》海報 2名
《電腦戰記VIRTUAL ON ~ORATORIO TANGRAM~M.S.B.S Ver.5.45》海報 2名
Dreamcast遊戲宣傳海報 2名

讀者留言壁

Tsang Ka Ho：
《Jet GO！》畫面質素並不是太好，如有續集，希望好些。可以飛離日本的飛機路線就最好了，有冇這樣可能？

郭志邦：
聽說PS2的香港訂價已經被炒至$4500大元，這是不是真的呢？

張家寶：
《SEGA GT》雖然畫面靚，但其操控性實在太敏感了，很難揸得好。

李偉昌：
究竟《RIDGE RACER V》、《GT 2000》、《type Z》哪一個會比較好玩？

鄧志文：
《DRAGON QUEST VII》實在等得太久了，已經開始有不太想玩它的感覺。

馮振華：
DC美版《DOA 2》究竟會在何時發售呢？真是等得很苦呀！

遊戲誌的回應

在PlayStation 2的發售日漸漸迫近時，相信已有很多人想購買這部劃時代的主機，雖然最近日元匯率開始回落，不過其水貨訂價仍然徘徊在4500大元左右，希望大家忍耐一下。據剛從PLAYSTATION FESTIVAL 2000的同事所說《R5》會比較好玩，而且操控似《R4》。

GAME PLAYER の熱線遊戲流行榜表格

截止日期：2000年3月10日

姓名：＿＿＿＿＿＿＿＿ 年齡：＿＿＿＿

身份證號碼/護照號碼：＿＿＿＿＿＿＿＿

地址：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

＿＿＿＿＿＿＿＿ 聯絡電話：＿＿＿＿＿＿＿＿

最期待的新作(不限遊戲數目)

遊戲名稱：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

最希望移植的作品：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

讀者留言壁

＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

可填寫有關任何遊戲的意見

＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

熱線遊戲流行榜(截至2月3日)
(請在榜中選出最喜歡的三個遊戲)

□1.CARRIER
□2.大神一郎奮鬥記～櫻大戰歌謠SHOW《紅蜥蜴》
□3.AERO DANCING F
□4.RING
□5.GOLEM中走失的孩子
□6.Vitual Cop 2
□7.F1 WORLD GRAND PRIX for GAMEBOYCOLOR II
□8.METAMODE
□9.名偵探柯南 機關寺院殺人事件
□10.META FIGHT EX SUNSOFT
□11.TOP GEAR HYPER BIKE
□12.實況POWERFUL職業棒球2000
□13.大刀
□14.糸井重里之釣BASS NO.1決定版！
□15.武器戰士
□16 .星之卡比64
□17.GUN TRICT LEGEND
□18.COOL BROADERS POCKET
□19.STREET FIGHTER EX3
□20.森田將棋
□21.撞球BILLIARDS MASTER 2
□22.實況WORLD SOCCER 2000
□23.DRUMMANIA
□24.ETERNAL RING
□25.STEPING SELECTION
□26.SKY SURFER
□27.RIDGE RACER V
□28.A6 去吧！A列車6
□29.決戰
□30.GUNDRESS
□31.KAIKAN PHRASE墜天使降臨
□32.Knights of GENESIS～眾神的黃昏～
□33.Beatmania APPEND 5thMIX～Time to get down～
□34.THRASHER SK8
□35.Monkey Magic
□36.誕生for Wonder Swan
□37.仙界傳～TV ANIMATION仙界傳封神演義～
□38.螺旋～被咀咒的Simulation～
□39.Sega GT Homologation Special
□40.機動戰士Gundam 基力之野望~自護之系譜
□41.BIO HAZARD CODE：Veronica
□42.CRAZY TAXI
□43.VAGRANT STORY
□44.波洛古羅斯物語2
□45.Jet GO!
□46.超鋼戰記
□47.VALKYRIE PROFILE
□48.VIRTUA STRIKER 2 Ver.2000.1
□49.其他：＿＿＿＿＿＿＿＿

優惠天國
COUPON PARADISE

◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆優惠券不可作現金使用，優惠期至2000年3月10日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

PlayStation與你共渡千禧年

凡於本店購買PlayStation角色扮演遊戲1隻可獲印花1個
儲得印花2個可獲贈精美PlayStation專用記憶卡儲存簿1本
儲得印花3個更可獲贈超極精美2000年掛牆年曆1個
另
凡於本店購買PlayStation遊戲1隻可獲贈2000年記事本及2000年年曆咭1張



新一代遊戲公司
屯門新都商場2樓310號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

想出街也打機要趁早

憑券到本店可以特惠價$599購買Game Boy主機＋火牛＋手繩＋套＋閃燈(只限30部)



新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

PlayStation日版遊戲優惠

憑券到本店可以特惠價購買下列遊戲
Jet！DE GO(JAL VER.)
Jet！DE GO(普通VER.)
Jet！DE GO(連專用CONTROLLER VER.)
VAGRANT STORY
電車GO！名古屋鐵道編
Card Captor SAKURA Crow Card Magic(日本初回限定版)
Card Captor SAKURA Crow Card Magic(普通版)
VALKYIRE PROFILE(初回限定版)



新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
(旺角中旅社側)
新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓(日本街商場)

無論到何處也可玩到你的心頭好

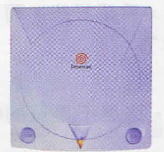
憑券到本店可以特惠價$928購買PlayStation 9003主機
「附日版原裝震動手掣＋內置110～240V變壓火牛＋AV線＋保用証＋國際性電源線」
另加$100可獲送《R-4》



新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

Dreamcast低價保證

憑券到本店可以特惠價$1250購買「Dreamcast行貨主機＋手掣＋變壓火牛＋AV線＋保用証」



新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

DREAMCAST日版遊戲優惠

憑券到本店可以特惠價購買DC遊戲
Crazy Taxi
BIO HAZARD CODE：Veronica
AERO DANCING車隊長的秘密DISC
RAINBOW COTTON
花組對戰COLUMNS
THE HOUSE OF THE DEAD 2(BOX SET)
莎木(初回限定版)
BIO HAZARD 2 VALUE PLUS
D之食桌2
東京巴士指南



新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
(旺角中旅社側)
新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓(日本街商場)

用卡打好過用拳頭打

憑券到本店可以$600優惠購買NEO GEO POCKET COLOR+著名智力遊戲《CARD FIGHTERS》
(SNK編／CAPCOM編任選一款)
另附送禮品一份(火牛……等)



新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74



我的V.M.S.不夠位了！

憑券到本店可以以$129購買Dreamcast用阿美拉特別版VMS或以$89購買震動Puyo Puyo。
另
憑券到本店購買Dreamcast遊戲，均會獲送V.M.S.電池2粒。



新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

PlayStation美版遊戲優惠

憑券選購下列遊戲可有精彩優惠：
GRAN TURISMO 2
TOMB RAIDER 4
RESIDENT EVIL(美版)
RAINBOW SIX
JAMES BOND TOMORROW NEVER DIED
NBA LIVE 2000
GRANDIA
CHOCOBO RACING
TACTICS ORGE
FINAL FANTASY ANTHOLOGY
DRIVER
FINAL FANTASY VIII
PARASITE EVE
STAR OCEAN
ECHO NIGHT
KING FIELD SERIES
ARMORED CORE I II SERIES
PERSONA
LUNAR COMPLETE(限定版)



新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
(旺角中旅社側)
新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓(日本街商場)

優雅的天鵝永遠陪著你

憑券到本店可以優惠價$320購買手提遊戲機Wonder Swan
另
憑券到本店購買Wonder Swan遊戲，可獲贈禮品一份。
另有多種新款遊戲任君選擇！



新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

著名遊戲大放送

憑券到本店購買NEO GEO遊戲可獲稱心優惠

《Fetal Fury Special》	$69
《Aero Fighter 2》	$69
《THE KING OF FIGHTERS 99》	$2280
《餓狼MARK OF THE WOLVES》	$1750

另
憑券到本店可以優惠價購買各款著名Nintendo 64遊戲





新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

GAMEBOY遊戲優惠

憑券到本店可以特惠價購買GameBoy遊戲
Donkey Kong GB
瑪莉工作室(初回限定版附桌上時計)
艾莉工作室(初回限定版附桌上時計)
SWEET ANGEL
POCKET MONSTER(金、銀)
POKEMON YELLOW(美版)
超級機械人大戰LINK BATTLE
DRAGON QUEST I II
足球小將
聖劍傳說GB
他和她的事情
魔法騎士RAYEARTH
龍珠Z悟空飛翔傳
CARD CAPTOR櫻
STREET FIGHTERS ALPHA



新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
(旺角中旅社側)
新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓(日本街商場)

優惠天國
COUPON PARADISE

◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆優惠券不可作現金使用，優惠期至2000年3月10日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

DREAMCAST美版遊戲優惠

憑券到本店可以特惠價購買DC美版遊戲

NBA LIVE 2000
FIGHTING FORCE 2
EVOLUTION
SOUL CALIBUR
BLUE STINKER
AERO WING
TRICK STYLE
HYDRO THUNDER

新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
(旺角中旅社側)

新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓(日本街商場)

跳舞必備！

剪下印花購買DC原裝跳舞GAME及跳舞毯可獲節省＄15優惠



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1／F 34室

POCKET STATION 大平賣！

剪下印花購買POCKET STATION(白色或透明)可獲節省＄20優惠



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1／F 34室

PS2全線優惠

憑券到店選購PS2遊戲機可獲節省＄300優惠(5名)

新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
(旺角中旅社側)

新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓(日本街商場)

DC手掣大殺價！

剪下印花購買DC原裝細手掣可獲節省＄20優惠



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1／F 34室

DC勁作大平賣！

剪下印花購買DC遊戲《BIOHAZARD CODE：Veronica》可獲節省＄10優惠



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1／F 34室

WONDER SWAN遊戲熱潮

憑券到店選購WONDER SWAN熱門遊戲

《CARD CAPTOR櫻》可獲贈精美海報
《SD GINDAM扭蛋戰記EPISODE I》
《由KISS開始》
《DIGIMON ADVENTURE》



新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
(旺角中旅社側)

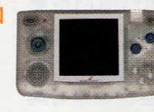
新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓(日本街商場)

NEOGEO POCKET優惠套餐

憑券到本店可以特惠價＄600購買NEOGEO POCKET主機加遊戲《生體兵器》或《激突CARD FIGHTERS》(二擇其一)

另

憑券到本店可以特惠價＄650購買NEOGEO POCKET主機加遊戲《電車GO》



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1／F 34室

我要用手掣玩《DDR》！

憑券到本店可以特惠價＄25購買PS手指跳舞毯

德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1／F 34室

N64遊戲熱潮

憑券到店選購N64遊戲可有優惠：

RIDGE RACER 64
RESIDENT EVIL 2(美版)
WIN BACK(日、美版)
超級機械人大戰64
爆烈無敵BANGAIO
OGRE BATTLE 64
MARIO GOLF
MARIO PARTY
薩爾達傳說～時之洋笛
DRACULA惡魔城默示錄
NBA IN THE ZONE 2
STAR WARS EPISODE 1 RACER



新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
(旺角中旅社側)

新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓(日本街商場)

N64優惠套餐

憑券到本店可以特惠價＄1280購買N64主機加遊戲《BIOHAZARD 2》



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1／F 34室

將PS掣當DC掣用？

憑券到本店可以特惠價＄110購買PS掣轉DC掣轉換插





德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1／F 34室

CAPCOM Xpress vol.15

STRIDER飛龍1&2全面直擊！

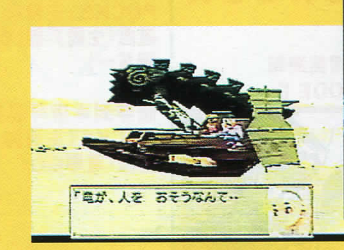
ストライダー飛竜 STRIDER HIRYU 1&2

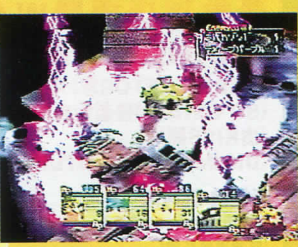
著名動作遊戲《STRIDER飛龍》的PlayStation版本現已推出了，不知道大家買了它回家玩沒有？這隻遊戲不但移植了剛推出不久的業務用作品《STRIDER飛龍2》，還有收錄當年相當受歡迎的第一作，以一隻遊戲的價錢可買到上述兩作實在超值得很。至於PlayStation版本的《飛龍2》除忠實移植了業務用版的各種要素外，還會新增一些家用版獨有的成份，例如在特定條件下可以選用能力不弱於飛龍的女角飛燕，她的普通攻擊就彷彿像飛龍使用增幅器般發射飛行道具，十分強勁，與及全新製作的原創版面等。從畫面所見PS版的移植度很高，和業務用版不相伯仲，若喜歡《飛龍》的玩家就切勿錯過了。



BREATH OF FIRE IV 四月發售

CAPCOM由超任時代起製作的唯一RPG系列《BREATH OF FIRE》(港譯《龍之戰士》)，經過超過一年的開發時間其第四集終於宣布發售日，據知將在4月27日推出的它雖然只有一枚CD-ROM，不過內容卻比以往任何一集為優勝，不論畫面、演出效果抑或戰鬥模式等都很有創意。《BOF 4》不但採用前作起引入的全3D多邊面場境，就連角色動態也一絲不苟每名均用上超過3000個PATTERN，這種動畫式2D描繪絕對不遜色於現時相當流行的全3D角色。若各位想獲取有關《BOF 4》的各種最新情報，就要繼續留意本欄的報道。





GREAT 疾風魔法大作戰測試放送中

和EIGHTING合作開發的縱向射擊遊戲《GREAT疾風魔法大作戰》，現已在日本和香港部份遊戲機中心進行實地測試，結果獲得不俗的評價。各位如果有興趣試試本作，不妨前往尖沙嘴加拿芬道的金星遊戲機中心，記着測試期間有限啊。

讀者意見大招募

假如大家對CAPCOM的遊戲有任何建議，或者希望某些遊戲會移植到家用機上，歡迎踴躍來信支持本招募行動，好讓我們向有關方面反映呢！信封面只要註明是「CAPCOM XPRESS意見募集收」便可；例如可以寫「我最想移植街機版的《SPAWN~In The Demon's Hand》到PS 2；最喜歡角色是《星鬥士》系列的HAYATO」。

今期讀者來信

主持人：

我最想移植《STERRT FIGHTER 3rd STRIKE》到家用機PS上，還有希望《BREATH OF FIRE II》能移植到PS上，又希望CAPCOM長達24集的月刊RPG系列可以和PS 2同時開發、同時發售，成為PS 2的第一隻由CAPCOM發開的RPG Game；最喜歡角色是《BREATH OF FIRE II》的NINA；不妄想在貴刊刊登，只求編輯們向CAPCOM反映我的意見！謝謝！

KK上

編按：閣下的願望似乎沒有可能達到了，因為CAPCOM最先發售的遊戲是由ARIKA開發的《STREET FIGHTER EX 3》，而你提及的月刊RPG最近仍沒有任何情報。不過，你會否支持我們的《EX 3》？

HYPER NEOGEO WORLD 2000



To　　SNK Asia 各工作人員

He……新年快樂！YURI小姐妳又有幾多利是錢呢？首先要對妳説聲多謝哦！因為妳將我的意見轉交給日本開發部人員！十萬個多謝！有啲問題想問問妳！

A1) 點解今年2000年，妳個Hyper NEOGEO World 99仲唔改咗99個2000？

A2) NGPC的翻版帶，妳哋會採取什麼行動？

A3) SNK GALS FIGHTERS會有推出DC版或續集機會嗎？因為此GAME的確幾特別，又幾好玩！我最LIKE嘅角色WHIP, SHERMINE, 同火舞哦！佢哋又靚, D招又好用, 抵讚！

A4) 我現正期待KOF R3和KOF ADVENTURE哦！有她們的推出日期嗎？

希望SNK係DC, PS, NGPC, 度出多D GAMES？多到我哋玩唔晒！努力吧，各SNK的戰士們！我永遠支持妳哦~SNK！

From
SNK and Blue Mary嘅支持者
William
我想問吓究竟我D字有幾分？以係BOY黎計！
See you next time！
我會再寄信俾妳㗎！



William:

又係你啦！很多謝你一直以來的支持！

A1) 唔好意思！因為新年假期，我都放了好多日假，所以來不及更換新Title！

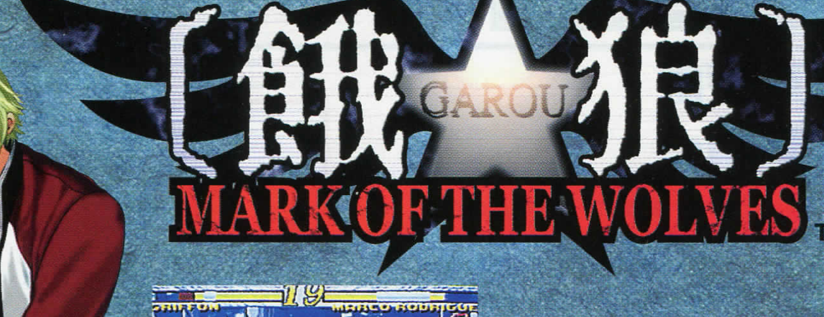
A2) 我們已知會日本總公司，而我們亦會採取相應行動打擊盜版，但由於此行動乃機密，因此我不便在這裡公開。而我相信各位支持SNK的FANS，是不會支持翻版盒帶，助長盜版的。

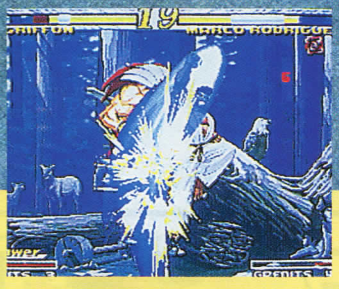
A3) 現暫時未有此計劃，但我們會將此意見向日本方面反映。

A4) 現暫時未有預定發售日期，請繼續留意各遊戲雜誌。

日本開發部現正努力開發新遊戲，請繼續支持吧！希望你繼續支持我和SNK吧！

YURI





特別通告

現凡購買由"恆景電子"代理的原裝行貨NEOGEO版"餓狼MARK OF THE WOLVES"，只要將「SNK原裝行」的貼紙，連同姓名、地址、性別、日間聯絡電話、發票正本及按次序寫上你最想得到的精品，寄往SNK ASIA LTD宣傳部收，封面請註明「支持SNK行貨餓狼」，便可獲得以下其中一款有錢也買不到的日本原裝精品：

1. 餓狼MARK OF THE WOLVES店舖促銷POP (名額20名)；
2. 日本國內版餓狼MARK OF THE WOLVES海報 (名額10名)；
3. 餓狼傳說 "TERRY BOGARD"精美日版貼紙 (名額10名)；

數量有限，送完即止。

註："餓狼MARK OF THE WOLVES" 乃1999年度 "真"拳皇大賽指定大賽軟件。

TEXT：赤目黑龍
資料提供：瑞華行　© BANDAI 2000



WONDER SWAN專頁

製造商：BANDAI
發售日期：2月24
售價：3800日圓

充滿中國風味 仙界傳

如果大家有看漫畫或動畫的話，便一定不會對《封神演義》這作品感到陌生，而這被名為《仙界傳》的遊戲其實便是以《封神演義》作為製作藍本的遊戲。

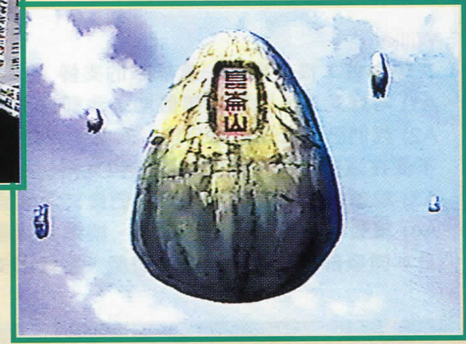
這遊戲是以PRG的形式進行，而故事方面其實是和TV版非常相似，而主角方面，當然是「太公望」了。在遊戲之中，玩者要在版圖之中不斷的進入不同的謎宮之中探險，在這些謎宮之中，除了要對付敵人之外，亦要進行一些很有趣的MINI GAME，不論你是喜歡這套作品；又或者是愛玩這類遊戲的人也會愛上這遊戲的呢！









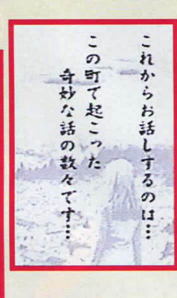




只是一個前奏的恐怖遊戲 うずまき～電視怪奇篇～

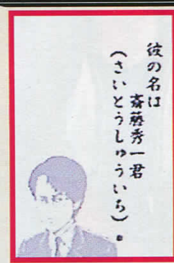
製造商：BANDAI
發售日期：2月24
售價：3800日圓
容量：16M＋1 KEEP ROM





大家有看過《富江》這部作品嗎？如果有的話，覺得怎樣呢？其實，這個名為《うじまき》的遊戲(其實只是發聲小說而已)，是《富江》的作者「伊藤潤二」的另一出色恐佈故事作品，在2月推出的只是這作品的「發聲小說」，不過，在3月便會在WONDER SWAN上推出真正的SLG遊戲作品，喜愛恐怖故事的大家，可不要錯過啊！

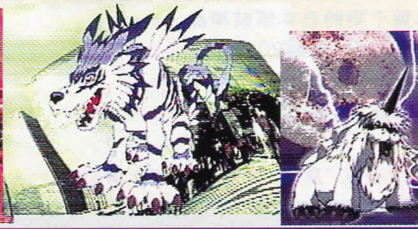




WONDERSWAN 精選廣告集（二）

數碼暴龍ADVENTURE アノードテイマー











日日留意 gameplayers.com.hk



PlayStation® 2

超級巨獎！



參加辦法：

〔一〕只須填妥參加表格，由即日起寄回「香港皇后大道東248號加怡保險中心40樓『Gameplayers.com Ltd』」，並於信封面註明『日日有機日日獎！！』即可參加抽獎。

〔二〕抽獎日期由3月4日開始，連續10日，每日送出一部PlayStation 2。

〔三〕得獎結果「即日」於『Gameplayers.com.hk』中公佈，日日有獎！！





贏取 PlayStation 2 超級巨獎！
參加表格

姓名：
地址：
聯絡電話：
身分証/出生証明書號碼：
E -mail：
閣下是否 Gameplayers.com.hk 會員：YES / NO

*所有參加者將自動成為 Gameplayers.com.hk 會員，優惠源源不絕。

遊戲誌突發組

PLAYSTATION FESTIVAL 2000 完全追擊

TEXT BY: 福田、時雨
協力：飛龍、春日恭介、KIM、DONALD

在剛過去的2月18至20日，於日本千葉幕張MESSE舉行了2000年遊戲界第一件盛事——PLAYSTATION FESTIVAL 2000。不論是SONY本身，還是為數眾多的第三廠商，甚至是各大小傳媒機構，都這個展覽都非常重視。因為大家都知道PlayStation 2將會為遊戲界帶來翻天覆地的改變，而且這個「震源」的影響力還會逐步伸展至其他領域，如電影、音樂、網上購物、家庭網路等。今次展覽，就是SONY在PS2正式發售前，第一次公開讓大眾親身體驗其實力的地方。現在就讓我們為大家介紹整個展覽的精彩內容吧！


■第一日會場入口的人龍，單是業內人仕和傳媒已有這種陣容！

開幕前

2月18日是展覽的第一天，雖然這天只會公開讓業界人仕和傳媒進入會場內，但當我們到達會場入口之時，已有不少抬着大大小小攝影機的採訪隊伍在等候。當中除了日本本土的電視台和雜誌之外，還有大量的外國傳媒，即使是「東京GAMESHOW」，也不能吸引到這麼多歐美傳媒前來採訪，可見PS2在外國也是非常受到注目的。

開幕後

終於等到展覽開場，我們首先從工作人員處取得10隻PS2遊戲的體驗版CD-ROM和DVD-ROM（這樣做就避免了到處排隊取記念品，導致秩序混亂和浪費時間了，GOOD JOB SONY！），然後立即就受到兩大列穿着了一身黑色制服的SHOW GIRL所歡迎，感覺一流！環顧整個會場，筆者立即就發現這個展覽和「東京GAMESHOW」之間有一個決定性的差異，那就是「空間感」了。在「東京GAMESHOW」，參觀的人有如身處日本早上的「通勤列車」，擠迫得動彈不得。但這個「PLAYSTATION FESTIVAL」雖然使用的場館數比較少，但仍然有大量的空位可供參觀者走動，而且各遊戲攤位都有數十部PS2可供試玩，以往GAMESHOW那種「排一個小時隊試玩5分鐘」的現象完全沒有了。


■ 在入口取得體驗版CD


■會場SHOW GIRL在夾道歡迎來客


■從高處俯瞰整個會場，可見人流不多


■ 一家大小正在享受新遊戲的樂趣

硬件編

在會場的中央部和幾個角落處，大會將PS2實際的包裝盒堆砌成小山的形狀，又或者是載滿一輛貨車，吸引了不少參觀者駐足觀賞。另外，SONY亦有將一台真正的PS2和它的附屬品一併展出，好讓各參觀人仕知道當實際買了一部PS2回家後，裏面會有些什麼配件。當中包括了PS2的主機、DUALSHOCK 2手掣、8MB記憶卡、AV線、電源線、UTILITY DISC和說明書。相信除了UTILITY DISC之外大家都不會對以上的物品覺得陌生，其實UTILITY DISC是一隻儲存了用來看DVD時需要的驅動程式的「救命碟」。DVD的驅動程式在PS2出廠時已收錄在記憶卡之中，一旦玩者不小心將它洗掉，仍可以用這隻UTILITY DISC將驅動程式回復原狀。


■ 裝滿了PS2空盒的貨車


■PS2連同其付屬配件一覽

SWITCH ON！PlayStation 2！

在會場最入面的EVENT舞台上，大會方面首次公開了PS2的開機、瀏覽器（用來管理記憶卡和CD／DVD）和系統選項等畫面。首先說說開機畫面，通常在開機後大家會看到一片廣闊的宇宙，象徵着PS2有無限的可能性。不過原來這個開機畫面是有數個版本的！各位不妨看看下圖，在宇宙裏是不是有許多四方體的漂浮？其實PS2會根據玩者使用的時間長短，或者是記憶卡的狀態來改變開機畫面，令玩者每次都有耳目一新的感受。

■ 開機畫面其一，是無窮無盡的宇宙

■ 開機畫面其二，留意宇宙中滿佈了正方體

接着是瀏覽器畫面，由於PS2可以用的媒體數比舊有PS大幅增加，計有遊戲CD、遊戲DVD、音樂CD、DVD影碟、PS記憶卡和PS2的8 MB記憶等，因此有採用一個綜合的瀏覽器來管理這些媒體的必要。PS2的設計人員非常有心思地將各種媒體的特徵用立體圖像表現出來，例如舊有的PS遊戲是黑色的CD，PS2的遊戲CD是藍色，而DVD遊戲則是銀色的CD。記憶卡亦是一棣，分為灰色的舊PS記憶卡，和黑色的8MB記憶卡。


■瀏覽器畫面。左邊的是黑色8MB記憶卡，右邊是金色的DVD影碟

至於系統選項方面，如無意外PS2應是眾多遊戲機之中最複雜的。首先玩者可以在這裏設定使用的電視機的畫面比例，分別有4：3、全畫面和16：9可以選擇。接着玩者亦可以開啟或關掉光纖輸出（通常是用作錄MD），選擇使用各種COMPONENT影像輸出方式，甚至是自動檢查有問題的光碟（類似電腦的CHECKDISK）。不過令人最感興趣的，應該是那兩個能夠加強玩PS遊戲時性能的選項。第一個是能夠加快LOAD碟速度的「高速模式」，而第二個則是能改善多邊形貼圖質素的「貼圖補間處理模式」。雖然如此，但SONY強調她並不保證所有PS遊戲在使用了這些選項後性能都會有所改善，因此它們始終只是額外附送（BONUS）的機能。


■系統設定畫面背景，是一個由十二支水晶所做成的時鐘，非常悅目



■PS2遊戲的始動畫面，簡單直接



緊急爆料！開發中軟件情報大披露！

在展覽進行期間，於會場中央的演講台上不斷都有各式的EVENT在進行。當中最令人感興趣的，是一個名為「SOFTWARE IN PRODUCTION」的EVENT。因為它公開了數隻在會場內未有展出的遊戲的詳情，而且還有完全未發表的作品公佈！加上有各大遊戲廠商的著名人仕出席，絕對是整個SHOW最精彩的部份，現在就讓我們為大家一一介紹！

鬼武者

生產商：CAPCOM
發售日：2000年夏預定
售價：未定

被譽為是PS2版《BIO HAZARD》的CAPCOM最新作《鬼武者》，雖然沒有提供試玩，但CAPCOM方面則在場內主舞台上播映了它的精彩片段。當中最吸引人的是開頭一段相信會是遊戲OPENING的CG MOVIE，它不但人物造型活靈活現，而且充滿了電影感，其分鏡、剪接質素之高，令人回想起最近DC《BIO HAZARD Code: Veronica》的「吳宇森式」OPENING。筆者心想CAPCOM製作CG MOVIE的技術，可能已經超越了SQUARE！

至於遊戲本身的畫面則沒有什麼特別之處，雖然場景本身製作得非常仔細，而且有着極精彩的光源效果，但主角的動作仍然比較生硬(來來去去攻擊的動作好像只有一種)，而且敵人的數量不多。不過CAPCOM的著名監製岡本吉起表示到遊戲正式推出時，同一畫面內將會有六至七個敵人出現，因此現階段仍不能作準。

■ 感覺上是古代版的《BIO》

題外話，當台上畫面顯示出「二千年夏登場」六個字時，岡本吉起說：「那個漢字，好像應該讀作『秋』對吧？」各位大約可以想像到它的發售日會在何時了……



■現場上映的超美麗CG MOVIE，差點以為那個真的是金城武來呢

鄭問之三國誌

生產商：GAMEARTS
發售日：6月預定
售價：未定

在欣賞過CAPCOM的作品後，岡本吉起接着宣佈了一件驚人的消息——以《GRANDIA》等高質素遊戲而著名的GAMEARTS，將會和CAPCOM在業務上合作，以後GAMEARTS製作的PS2遊戲，將會由CAPCOM發行。同時，岡本一口氣公佈了三隻GAMEARTS的PS2遊戲，而第一隻就是《鄭問之三國誌》。這隻本來預定在DC上發售的戰略遊戲，自從公佈了少量遊戲畫面後，一直都音訊全無。今次GAMEARTS宣佈將它在PS2上推出，並有了一個較確實的發售日，相信許多SEGA和DC的FANS都會百感交集。在台上CAPCOM方面播放了一段以鄭問的插畫為主的宣傳片，但遊戲畫面就只有一幅，質素亦和DC版的沒有大分別……到底這遊戲能否準時推出是個大疑問。



■唯一一幅實際的遊戲畫面，非常貴重！

MAXIMO

在看過精彩的《鬼武者》短片之後，觀眾們就開始聽到一段似曾相識的音樂……對！這就是在紅白機年代曾風靡一時的動作遊戲《魔界村》的主題音樂！這隻名為《MAXIMO》的3D動作遊戲，其世界觀相信是繼承了《魔界村》的傳統，不過它的玩法則應該會和以前的《魔界村》大有分別。今次CAPCOM只是展出了遊戲中一部份的人物設定(由繪畫《FAMI通》封面而著名的松下進負責)，和少量仍在製作途中的短片。到底在利用了PS2的強大機能後《魔界村》會給我們什麼驚喜？



生產商：CAPCO
發售日：未定
售價：未定



■公佈了的《MAXIMO》主角造型

GUNGRIFFON BLAZE

《GUNGRIFFON》是SS時代一隻以世界觀和真真感取勝的機械人戰鬥遊戲。雖然畫面質素有限，但仍有一大堆熱心的機械人FANS購買，銷量達20萬隻之多，可見其魅力不凡。今次它的續篇在PS2上登場，先不去理會其遊戲性，單從公開的畫面來看，這遊戲的一切看起上來都是這麼真實。尤其是那一幕有近十架AWGS和大量戰車進行作戰的場面，內面充滿了火炎、煙幕等光源和半透明效果，再加上雲、雨等自然現象，形成一幅幅無比的真實的影象，但仍然可以保持在1秒60格的完美流暢度！據岡本說，這遊戲而接近完成階段，在任何時間都可以推出。「問題只是決定發售日而已。」期待度極高！



■ 從畫面可以見到大量煙和火的特殊效果

生產商：GAMEARTS
發售日：今夏預定
售價：未定



■影片完結時下雨的一幕，極具真實感

SILPHEED

生產商：GAMEARTS
發售日：今夏預定
售價：未定

相信除了資深的玩家之外，大家可能都會對《SILPHEED》這遊戲感到陌生。其實《SILPHEED》是在MEGA DRIVE CD上發售，史上第一隻將CG MOVIE和多邊形混合使用的3D射擊遊戲！大家要留意，是MD CD喔！從此可見GAMEARTS的技術力之高。今次它的新作在PS2上發表，大家的焦點都集中在它會不會繼續用CG MOVIE加多邊形的方法製作。不過很可惜，從公佈了的資料來看，今次這隻新生《SILPHEED》將會採用全多邊形製作，但GAMEARTS的製作人員指出它仍會擁有「3D RENDERING CG MOVIE的迫力」！同場還公開了一段相信是遊戲開始時自機發進一幕的CG MOVIE，其質素之高，令所有在場人仕也嘆為觀止。



■ 留意連子彈的圖案也非常精細

遊戲誌突發組

新BIO HAZARD(暫稱)

BIOHAZARD®

說起CAPCOM，大家都會對《BIO HAZARD》新作的動向非常關注，到底《BIO HAZARD 4》會否在PS2上發售？岡本吉起在台上給了大家一個確實的答案——「現在新一集《BIO HAZARD》正在PS2上開發中！」「現在可以肯定的是，遊戲內會有喪屍出現！（笑）」相信這樣大家都鬆了一口氣吧！

生產商：CAPCOM
發售日：未定
售價：未定

DEAD OR ALIVE 2

生產商：TECMO
發售日：3月30日
售價：6800日圓



■你能否察覺到其質素和NAOMI有何分別？

《DEAD OR ALIVE 2》移植至PS2上的傳聞，其實早已在INTERNET和各大傳媒中流傳了近一個月。終於，《DOA2》的監製，NINJA TEAM的主帥板垣伴信在台上出現，正式宣佈《DOA2》將會移植至PS2上。相信大家都知道《DOA2》是以Dreamcast的互換底板NAOMI所製作，今次移植至「敵對陣營」的硬件上，都不可謂不震撼。當被問及移植至PS2的原因時，板垣表示由於PS2的「CONCEPT(意念)」和他自己在《DOA2》追求的是一樣的，簡單來說就是他可以毫無限制地發揮PS2的所有機能，去製造出他心目中最好的作品。接着板垣利用了一台PS2的開發機材，現場展示了一段《DOA2》的DEMO片段。它是以街機的OP為主體，再加上一些STORY MODE的對話片段所組成。基本上它的質素和NAOMI版沒有太大的分別，只是某些場面加了少許特殊效果。不過板垣表示將《DOA2》放在PS2上執行只用了兩個月的時間，因此筆者相信想它在畫面質素有改善是個無理的要求，只要TECMO不要延期就好了。

EXTERMINATION



■EXTERMINATION能否成為驚慄遊戲的新標準？

由藤原得郎率領的SCE子公司DEEP SPACE所製作的PS 2作品，亦是SCE系公司唯一一隻放在SOFTWARE IN PRODUCTION內介紹的新作。從畫面看有很重《BIO HAZARD》、《METAL GEAR》和《SYPHON FILTER》的影子，頗着重跳躍動作及射擊要素，例如玩者需要攀爬雪崖和在高速列車上對付敵人。敵人方面，它目前公布了一些較接近外星異型怪物的設型，配合其世界觀頓使遊戲進行時同時夾雜了緊張及驚慄成份，為這類遊戲揭開新一頁。根據開發者的言詞，本作利用PS 2的強力機能來表達出怪物慢慢侵蝕人類的效果，大大提升了真實感及驚嚇度。

生產商：SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
發售日：未定
售價：未定

ARMORED CORE 2

待望的機械人動作射擊遊戲正式續篇，表面上系統沿用以往的做法都是先替機械人裝備好不同的部件，來執行性質各有不同的任務。和前三作相比，今次由於主機描繪機能大幅度強化了，故此機械人可用較圓滑的線條呈現大家眼前，另外已預設在PS 2裏面的煙霧和光源變化等特殊效果亦會在本作大量出現。到了介紹的中途，會場播放出此作機械設計師河森正治的錄影帶，內容大致是說基於PS 2之機能他需要花費更多時間來進行創作，不過亦因如此不少以往難以實現的震撼場面現在便可輕鬆做到。



■河森的機械設計風格和前作有些分別

生產商：FROM SOFTWARE
發售日：2000年夏季
售價：未定

DARK CLOUD



■遊戲內的一切物件都是那麼的仔細

早在PS 2於去年秋季TGS向外界露出神秘面紗時，畫面備受好評的《DARK CLOUD》已和大家見過面了，而今次來賓亦可藉這機會一睹此遊戲的虛實。本作標榜着很有趣的系統「土地製成」，玩者可在村子內自由建設各種設施如護城河、風車、橋樑甚至是一草一木等，雖然這並非很特別的事可是它卻能在放置設施後馬上在畫面內顯現出來，足以證明主機的運算能力是何等的高。至於遊戲冒險部份方面，則很有N64版《薩爾達傳說》的色彩，無論是場景處理抑或角色動態都很具童話味道，但理所當然地畫面質素亦非其他機種所能媲美。順帶一提，當開發者在向觀眾示範遊戲的玩法時，礙於開發程度問題他只是利用了電腦加開發機「TOOL」來即席試玩。

生產商：SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
發售日：2000年秋季
售價：未定

L'Arc~en~Ciel



■L'Arc~en~Ciel成員合照

遊戲類型現定為「MUSIC」的PS 2軟件《L'Arc~en~Ciel》，目前有關它的開發狀況與及內容都是沒有任何消息，當日只是將最近3首單曲MV片段湊拼而成的影像配合《NEO UNIVERSE》來播放。不過，根據會場司儀的對白，得知4名成員會將這個軟件當作他們所製作的唱片和MV那樣認真地看待，但願到正式推出時它會令大家會有意想不到的驚喜吧。

生產商：SONY MUSIC ENTERTAINMENT
發售日：未定
售價：未定

會場展覽攤位逐個數

遊戲誌突發組

全場焦點所在
RIDGE RACER V

生產商：NAMCO
發售日：2000年3月4日　售價：6800日圓
注目度：★★★★☆　評價度：★★★★☆

若說到全場最受到重視的攤位，就應該非《RIDGE RACER V》莫屬了，因為其完成度和吸引力都是眾作品之冠，所以經常都會排起人龍。在全60格播放的高質像畫面下，跑車在賽道更能顯露出速度感來，而跑道上的背景貼圖亦做得相當出色，驟眼望過去還以為是街機遊戲呢。至於即時描繪開場OP之效果亦令人滿意，起碼新一代RACE QUEEN深水藍的造型比起以往播片年代的永瀨麗子還要好。遊戲內容方面，在這個體驗版裏玩者可選擇日間、黃昏或夜晚來進行，最令筆者留下印象是它的質素比起以夜間飛車為題材的DC版《首都高BATTLE》為佳，加上《RR》一直以來都是信心保證，絕對是跟機購買的遊戲之一。


■今次《RR5》的賽道也可以選擇時間

高手雲集
鐵拳 TAG TOURNAMENT

生產商：NAMCO
發售日：3月30日　售價：6800日圓
注目度：★★★★★　評價度：★★★★

雖然不是3月4日發售當日的遊戲，但亦無減《鐵拳TT》的魅力。在會場內展出的版本已能使用除了隱藏角色以外的所有角色，在PS2的高性能下，各人物的造型都極之仔細，尤其是肌肉和表情更是一絕，而戰鬥背景的表現也是不遑多讓，其中一個草原的場景不單止有美麗的夕陽，那些會隨風搖動的草更是令整個畫面充滿真實感。不過筆者發現它和《RR5》的畫面相比有較多的「鋸齒」，算是美中不足的地方。至於遊戲性方面，就筆者所見日本的高手們使用的空中COMBO都全無問題，筆者在訪問過他們後，整體的評價都是一片正面的，各位「死硬派」鐵拳迷完全不用擔心吧！


■永遠都會聚集大量機迷的鐵拳攤位

身負「PS2第一隻RPG的」重任
ETERNAL RING

生產商：FROM SOFTWARE
發售日：3月4日　售價：未定
注目度：★★★☆　評價度：★★★

FROM SOFTWARE兩隻RPG遊戲的試玩攤位都是位於會場入口的附近，相信不少參觀人仕在進入會場後第一個駐足的地方就是這裏。先說說《ETERNAL RING》，這遊戲是以第一人稱視點進行，畫面的質素很高，尤其是以建築物的貼圖的精細程度最為出色(相信即使用了最強的3D加速卡電腦也做不到這效果)。這體驗版中提供了四種不同的戒指(即魔法)給玩者使用，在發動時它們都有很華麗的畫面效果，FROM SOFTWARE的人員稱「只有PS2才能做到這種效果。」，但筆者就現場所見，它們都只是有DC的質素而已。另外一個不滿之處，是操作性能不佳。雖然筆者不期望它有像《QUAKE》等射擊遊戲的操作性，但現有的戰鬥方法真的略嫌單調了少許，希望在正式推出時有所改善吧。


■就現場所見反應不是太好

不俗但仍有待改進
EVERGRACE

生產商：FROM SOFTWARE
發售日：2000年春預定　售價：未定
注目度：★★★☆　評價度：★★★

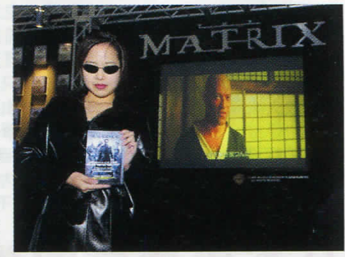
PS2的另一早期RPG大作《EVERGRACE》，在會場內它亦有試玩攤位。遊戲中玩者本來是可以選擇使用男或女主角的，但今次的體驗版只收錄了男主角一人。開始試玩後，筆者首先被那接近20秒的LOAD碟時間嚇到，不過相信完成時應該會有所改善的。進入遊戲後，玩者可在一個廣大的空間內到處走動和作戰，感覺有點像N64的《薩爾達傳說》。畫面質素在PS2的作品中不算特別出眾，而且使用了高解像電視後出現的「鋸齒」非常明顯，不過使用魔法時的光源效果倒是十分不俗。遊戲的一大賣點，是那個名為「DRESS UP SYSTEM」的系統，它可以讓玩者裝上任何在途中拾到的裝備，並會在玩者的身上表示出來，不過由於在體驗版中來來去去都是那兩三種武器，因此並沒有太大的衝擊。


■魔法的光源處理可算是一絕

盡顯PS2的DVD機能
MATRIX（特別版）

生產商：WARNER HOME VIDEO
發售日：3月17日　售價：4200日圓
注目度：★★★★　評價度：★★★★

首先要聲明一點，這次在「PLAYSTATION FESTIVAL 2000」內展出的《MATRIX》並不是遊戲，而是SONY為了展示PS2的DVD機能而設的特別攤位。在這裏參觀者不但可以親自嘗試操作PS2的DVD機能，還可以安坐在大銀幕前觀賞由PS2播映的《MATRIX》！



至於大家最關心的播放質素問題，就筆者觀察所得，的確在近距離時看時畫面有些微粗糙，但在正常的距離觀看時絕對不會察覺，而且也沒有跳格，聲音斷斷續續等不良現象，一些DVD機應有的功能例如多國字幕、多角度、劇情分支等也是一應俱全，大家可以放心。不過筆者覺得用來控制DVD播放的操作介面設計只是一般，仍然有改進的餘地。

超像真城市規劃
A列車 6

生產商：ARTDINK
發售日：2000年3月4日　售價：6800日圓
注目度：★★★　評價度：★★★

猶記得當PlayStation推出時，頭炮作品之一是ARTDINK的《A列車4》，而恰巧其後繼機PS 2的同日發售軟件陣容中也有續篇作《A列車6》。和前幾作比較，毫無疑問《A 6》在PS 2的多邊形處理機能下畫面變得更為像真，不論高樓大廈還是橋樑汽車都活靈活現，但現場所見由於有不少試玩者對它的系統都不甚熟悉，故此玩了許久也無法築起完整的鐵路來。補充一句，在展覽頭一天還派發收錄有《A 6》和《建設重機喧嘩BATTLE HUTIGIRE金剛》的宣傳錄影帶。


■只需按擊就能製作出立體的都市，全有賴PS2的強力機能

超真實感覺波子機
AMERICAN ARCADE

生產商：ASTROLL
發售日：2000年3月16日　售價：5800日圓
注目度：★★☆　評價度：★★★

這遊戲和《EX BILLIARDS》不約而同地放在同一個攤位內，相信是和兩者的背景相近有關。屬於波子機枱模擬遊戲的《AMERICAN ARCADE》其像真度實在無從挑剔，玩者不但可從四方八面來觀察波子機枱內的情況，操作與音效亦很有實在感，最適合用來彰顯PS 2之機能。



美式靜態運動遊戲
EX BILLIARDS

生產商：TAKARA
發售日：2000年3月16日　售價：未定
注目度：★★　評價度：★★☆

至於另一款靜態作品《EX BILLIARDS》是很重視畫面表達的桌球遊戲，除了更接近真實外擊球路徑是會在畫面上出現。可能是遊戲類型的關係，從現場所見排隊試玩它們的人並非很多，而且多數都是年紀比較大的成年人，這個看來SONY對其目標用家的策略很成功。



遊戲誌突發組

街霸踏入4人亂鬥時代
STREET FIGHTER EX 3

生產商：CAPCOM
發售日：2000年3月4日　售價：6800日圓
注目度：★★★★　評價度：★★★★


■試玩當日不少玩者已經熟習了TAG MODE的操作

整個會場內除了《鐵拳TT》外唯一之格鬥作品便是由ARIKA開發的《EX 3》。和前作比較，今集最明顯是角色的面相與體型更加細緻，此外背景畫面的構圖也較複雜，只是這樣做略嫌失去了以往的特質。模式方面由於是體驗版的緣故，故只能試到尋找同伴的單人及對戰模式兩種，在單人模式玩者需要經過先前的戰鬥來取得同伴，以選擇最終戰時的出場角色，帶點RPG元素在內，而更有趣的是今次可支援4人同時對戰。可能是《街霸》太過深入民心，不少人即使是不諳格鬥遊戲也聚在這裏熱鬥一番，所以場面十分墟陷。

日本棒球迷的焦點
劇空間職業棒球

生產商：SQUARE
發售日：3月下旬預定　售價：未定
注目度：★★★★　評價度：★★★☆


■咦？電視裏的是不是棒球直播？

「這就是PS2的實力了！」這遊戲的畫面和動作彷彿在告訴參觀者這一句話。以筆者在日本看了一年棒球電視轉播的經驗來說，它的一切都是那麼的真實，由選手們的樣子、身型、投球、擊球甚至小動作都忠實地重現眼前，連畫面上的字幕，也和富士電視台的同名棒球節目一模一樣！雖然畫面是這般無懈可擊，但遊戲性方面筆者則有所保留。首先擊球實在太過容易，在三個回合內(試玩版的限制)，筆者看見有人打了近20支全壘打！分數是20比18！這是籃球遊戲嗎？另外防守時接高飛球非常困難，因為玩者只能憑着影子估計球的落下點。最後，遊戲為了突顯其真實感，連選手的準備動作也做到足，因此一場比賽的長度隨時和一場棒球直播無異！雖然可以SKIP去這些場面，但仍難免令人感到煩躁。看來絕對需要一番調整。

大量美少女實寫片段發放
Ø STORY（LOVE STORY）

生產商：ENIX
發售日：2000年春季預定　售價：7800日圓(DVD-ROM╳2)
注目度：★★★　評價度：★★★☆


■請千萬不要成為PS2的《WANCHAI CONNECTION》……

此作可謂《歐亞列車殺人事件》的添食之作，因為同樣是ENIX製作以大量美少女實寫片段作招徠，故事方面說主角因交通意外身故，後來成為替女角們解決戀愛問題的幽靈。登場女角本作可能會比較令人失望，因為《歐亞》起碼有深田恭子、加藤愛和榎本加奈子等有名氣的美少女擔當演出，而今次則只有平山綾是較多人認識的。玩法方面，玩者需要在特定時間給予美少女們意見，從而影響劇情發展出現不同的分支，所以即使多玩幾次也不會覺得膩，亦因如此各位可用觀賞日劇的心態來玩此遊戲。不講不知，原來在展覽頭一天EVENT STAGE介紹此作品時，幾名在遊戲中登場的女角們親身前往這裏進行宣傳工作。

落山滑雪齊齊轉個720°
SNOWBOARD SUPERCROSS

生產商：E.A.SQUARE
發售日：2000年春季預定　售價：未定
注目度：★★☆ 評價度：★★


■試玩人的不算多

雖然是掛着E.A.SQUARE的牌頭，但請不要誤會它是甚麼RPG大作，原因是E.A. SQUARE主要是替美版ELECTRONIC ARTS之遊戲發行日本版的，而E.A.通常都是開發當地比較受歡迎的體育運動遊戲為主。說回這隻《SSX》，它的玩法和《COOL BOARDERS》系列類似都是要在最短時間內滑到終點去，途中還要做出各種高難度動作來獲取分數，縱使畫面它尚算OK只是流暢度還有要改進的餘地，始終它是電腦遊戲改編而成所以總是不夠流暢。

大河劇場式實時戰略遊戲
決戰

生產商：KOEI
發售日：2000年3月4日　售價：6800日圓
注目度：★★★　評價度：★★☆


■有多一點時間的話，應能發掘出更多這遊戲的優點

KOEI首隻PS 2遊戲，不但是以它最擅長的歷史戰略類型作為主題還有採用了高容量的DVD-ROM，在未推出前已引起不少人的注意。雖然說是實時戰略遊戲，不過它所包含的戰鬥場面卻遠超想像以外，當戰場上兩個部隊碰在一起對峙時就會進入人馬交雜的情景，而每種特別戰術也有其獨特的演繹方式，總之視覺上會覺得很豐富。不過，可能是系統有點複雜的關係，有不少來賓都是玩過兩三下子便放棄離開，看來這類較難上手的遊戲並不太適合在遊戲展覽中供人試玩。廠方當日還安排了兩名身穿遊戲角色——女忍者猿飛佐助服裝的模特兒在攤位供人拍照留念。

結他同鼓終於可以LINK SESSION
DRUMMANIA

生產商：KONAMI
發售日：2000年3月4日　售價：公開價格(連專用控制器)
注目度：★★★★☆　評價度：★★★


■你說這像不像打鼓？

KONAMI在PS 2正式發表時曾經公布了數款新作，但到頭來卻只有打鼓機《DRUMMANIA》能夠與主機同時推出，而且玩者必需購入連同專用控制器(即DRUM SET)的版本才可，售價大約是14800日圓左右。縱使早前在雜誌等媒介中已看過專用控制器的樣子，但若沒有親身玩過總不能給予任何評價吧！經過測試後，由於塑膠製成的鼓本身太細，加上質量較輕的鼓棍所以打起來有點像玩具鼓，不過為了遷就造價這又是無可厚非的，而它最值得欣賞的地方是擊鼓後的音效和街機版沒有太大分別，當然最好是配戴HEADPHONE來玩啦。

香港人的至愛
實況 WORLD SOCCER 2000

生產商：KONAMI
發售日：2000年春預定　售價：OPEN價格
注目度：★★★★　評價度：★★


■靜態畫面的質素不俗

《實況WORLD SOCCER 2000》如無意外應是香港人最關注的PS2遊戲之一，不過在筆者試玩過後，大家可以會比較失望。雖然畫面的解像度是提高了，球員的比例亦大了，但遊戲的流暢度竟然比不上《WINNING ELEVEN》，感覺上似是在《PERFECT STRIKER》和《WINNING ELEVEN》的水準之間。另外遊戲本身仍有些BUG未清除，例如玩者可以「鏟」龍門的球等，總而言之就是未完成感非常重，難怪要延期了。

長壽棒球遊戲系列的正統續篇
實況 POWERFUL 職業棒球 7

生產商：KONAMI
發售日：2000年春預定　售價：未定
注目度：★★★★　評價度：★★★


■解像度高了，但其他地方沒有太大的分別

《實況POWERFUL職業棒球7》是日本最受歡迎的棒球遊戲，這隻PS2版雖然畫面質素和流暢度都比PS和N64版優勝，但改善的幅度不算很多，而且在遊戲性上和以前的版本沒有大分別。不過作為棒球遊戲的王者，相信它仍可以吸引到大量買了PS2的棒球迷購買。

跳舞遊戲的進化形
STEPPING SELECTION

生產商：JALECO
發售日：3月下旬預定　售價：未定
注目度：★★★☆　評價度：★★★☆


■始終在別人面前脫下鞋子跳舞總是有點……

《STEPPING SELECTION》是將DVD畫面和遊戲畫面結合在一起的家用跳舞遊戲新嘗試。的確如果在跳舞時有自己喜歡的歌手與你「伴舞」，投入感自然大增。不過在全26首歌中只有6首是用原曲和原唱者親自演出，這就略嫌不足。另外MTV的質素周不時會突然降低，出現「格仔」等現象。以MPEG-2壓縮來說這是不應該存在的，是比較不滿的地方。專用跳舞氈的操作性能良好，感觸和《DDR》的跳舞氈沒有大差別。

遊戲誌突發組

真假難分

撞球 BILLIARDS MASTER 2



生產商：ASK
發售日：3月4日 售價：5800日圓
注目度：★★★ 評價度：★★★

和《STEPPING SELECTION》同一攤位展出的還有英式桌球遊戲《撞球BILLIARDS MASTER 2》。它的畫面可能會令各位以為在自己面前真的有一張波枱，尤其是桌球表面那種光澤，這遊戲充分將之表現了出來。雖然筆者不是什麼桌球高手，但這遊戲算是相當容易上手，可以推薦。

車身變得順眼很多

GRAN TURISMO 2000



■看這參觀者的表情就知道他有多興奮！

生產商：SCE
發售日：2000年預定 售價：5800日圓
注目度：★★★★ 評價度：★★★★

由預定和主機同步發售改為在2000年內推出的《GT 2000》，這次展出供人試玩的版本和去年TGS秋的並沒有太大分別，都是取材自《GT 2》的新增賽道。雖然這樣說，但明顯地開發人員已洞悉到最初版本時的問題，於是將車身反光過剩的情況改善過來，使賽事畫面看起來更有真實感，至於操控方面則和以往的《GT》差不多。可能是《GT》系列在日本有很多支持者，所以它的攤位往往都會被人群包圍，幸好玩者每次只能玩大約兩分鐘左右，故此無需等待太耐便能玩到。

放煙花竟然可以變成PUZZLE GAME

FANTAVISION



■它會否像《IQ》一般成為熱門作品？

生產商：SCE
發售日：2000年3月9日 售價：5800日圓
注目度：★★★☆ 評價度：★★★★

假如說《RIDGE RACER V》是眾矢之的之熱門遊戲，那麼原理簡單的《FANTAVISION》便是擁有爆冷潛質的黑馬。系統方面和一般墜落型砌磚遊戲類似，玩者需要控制游標套着從地面打上去的煙花，接着把3個相同顏色的連成一起，再將之引爆便能令它們消失取分，但若然時機得宜的話就能夠製造多連鎖。最令人感到興奮的不獨是其遊戲性，還有它那種能夠把賞心悅目煙花變成遊戲內容的特色，因此會場內無論大人或小朋友都會被《FANTAVISION》的閃爍煙花效果所吸引，無論怎樣也想行過去望望它到底是玩甚麼的。

超真實角色放入IQ世界

IQ REMIX+



■遊戲的背景相當「眼花」

生產商：SCE
發售日：2000年3月預定 售價：5800日圓
注目度：★★★☆ 評價度：★★★

從名字已知此作是與PlayStation的《IQ REMIX》雷同，操作與系統都和以往的沒有太大分別，看起來最突出的就莫過於所操作之角色變得較像真人(因為那些黑白磚塊怎樣也不會用去很多資源吧！)。至於模式方面，今集較特別的是設有雙打時會進入解謎性較高的版面，其餘元素則分別不大，看來要等遊戲正式推出時才會知曉。

節奏系遊戲新一頁

BE ON EDGE



■玩者的目的就是填滿畫面下方的菲林格

生產商：SCE
發售日：未定 售價：未定
注目度：★★★ 評價度：★★★☆

一看便知道是SCE的實驗作品，表面看起來還以為是觀看卡通片軟件，殊不知內裏原來藏有乾坤。這隻音樂節奏系遊戲玩者要利用1/8、2/8、3/8和4/8拍的音符(遊戲中它們會以長方格來表示)，來填滿每個小節的8個1/8拍，規則方面除了每次必需要完成一個小節外，電腦有時還會要求玩者重覆剛才小節所輸入的拍子或限制該小節最終音符是甚麼。至於畫面，它的賣點是以PS 2的多邊形描繪能力來製作彷像膠片畫的動畫，而當完成整首歌之後玩者便可從REPLAY中得知其實自己是在REMIX一首歌曲。

SQUARE向真實駕駛遊戲挑戰

DRIVING EMOTION TYPE-S



■2P畫面倒是非常不俗

生產商：SQUARE
發售日：2000年3月16日 售價：6800日圓
注目度：★★★ 評價度：★★☆

如果大家記性還好的話，就應該知道SQUARE是有數間子公司如ESCAPE和LIGHT WEIGHT等，而這隻模擬駕駛正好是ESCAPE的產物。從最初所公布的畫面看，大家不會覺得它到底會有甚麼問題，最多只會說「咦？《GT》出了新一集嗎？」這類説話，但若有幸親身試過《TYPE-S》就會發現有另一種想法來。不知為何，所有標榜着模擬真實駕駛的遊戲其操控都是相當麻煩，對只求跑兩三圈娛樂自己的人來說未免太艱深吧，而《TYPE-S》更離譜是賣點之一的車內視點竟然會有跳格現象？是車手的動態視力所影響之故？還是製作上的問題？這就不得而知了。希望到它正式推出時會改善上述問題。

重視畫面機能多於一切

GOLF PARADISE



■遊戲的流暢度仍有待改善

生產商：T&E SOFT
發售日：2000年3月23日 售價：5800日圓
注目度：★★★ 評價度：★★☆

從三月PS 2將會推出的軟件陣容可以知道，在首批作品裏數量較多的一種是運動將棋等這類成年人向作品。這隻《GOLF PARADISE》表面看起來和DC的《來打哥爾夫球吧》分別不大，登場角色都是採用4～5頭身的樣子，而畫面層次感則比較高，不過遊戲性則和同類作品分別不大。

桌上遊戲四連發！

柿木將棋 IV

生產商：ASCII
發售日：3月4日 售價：6800日圓
注目度：★★ 評價度：N／A

森田將棋

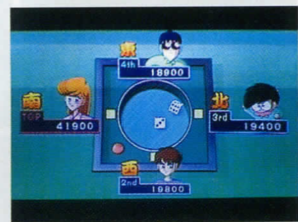
生產商：悠紀ENTERPRISES
發售日：3月4日 售價：6800日圓
注目度：★★ 評價度：N／A

麻雀大會III MILLENNIUM LEAGUE

生產商：KOEI
發售日：3月4日 售價：4800日圓
注目度：★★★ 評價度：★★★

來玩麻雀吧！2

生產商：KONAMI
發售日：2000年春 售價：未定
注目度：★★★ 評價度：★★★



■《來玩麻雀吧！2》

雖然經常被埋沒在各類大型作品之中，但新主機發售當日絕不可缺少了這些桌上遊戲，PS2當然也不例外。雖然筆者不能對兩隻將棋遊戲作出評價，但另外兩隻麻雀遊戲的表現都不俗。《麻雀大會III》的一大特色為數眾多的歷史名人，但今集的雀士們卻改為一些大家不認識人，降低了其魅力。至於最重要的麻雀部份，《麻雀大會III》不但思考速度快，而且在對局完後還有「賽後檢討」機能，相當有用。《來玩麻雀吧！2》比起PS的前作有大幅的改良，不但人物設計更加接近原作，麻雀牌也容易看了，使用了「加速模式」後的CPU思考速度更是十分驚人，音樂、配音亦和前作一樣，相信喜歡這作品的人買了不會後悔。



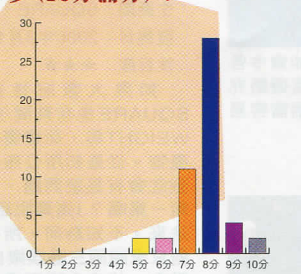
■《柿木將棋》

遊戲誌突發組 現場直擊訪問！

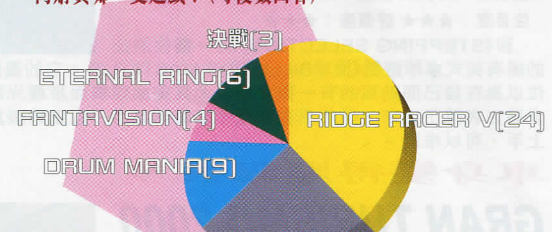
為了調查日本人對這個「PLAYSTATION FESTIVAL 2000」的評價，筆者在會場內成功「攔截」到約40組人來接受我們的問卷調查，以下就是我們收集到的結果：

受訪總人數：49人

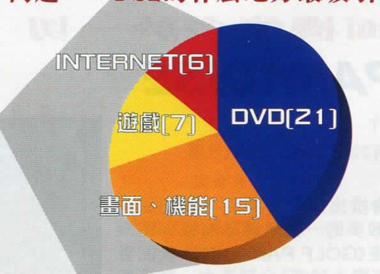
問題二：你對今天展出的遊戲的滿足度有多少(10分滿分)？



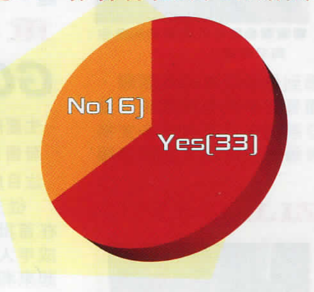
問題四：接上題，如果是的話，你會一同購買哪一隻遊戲？(可複數回答)



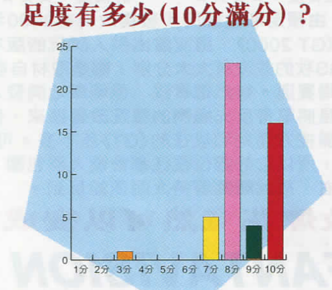
問題一：PS2的什麼地方最吸引你？



問題三：你會否在3月4日購買PS2？



問題五：你對整個展覽的滿足度有多少(10分滿分)？



分析以上調查結果，可以看出DVD機能對大部份參觀人仕來説都是非常吸引的要素，尤其是對一般用家層來説更是重要，SONY這一步可説是走對了路；PS2遊戲的超高畫面質素只排在第二位，筆者相信這和參展遊戲的質素有所關係，尤其是許多遊戲根本不需要PS2這種高的性能(例如KONAMI的遊戲)時，對玩者產生的衝擊自然降低。

問題三的結果顯示到場的人大都有購買PS2的意欲(許多人表示即使不在推出當日買，也會根據自己喜歡的遊戲，在3個月至1年內購買)。雖然這並不代表日本社會上的大多數人的意見，但從PS2的預約情況來看，一個星期內售出一百萬部主機應不是難事(只要有貨的話)。

至於3月4日購買的遊戲，《RR5》以大熱姿態勝出，以它的整體表現來説這是理所當然的，不過PS2第一隻RPG《ETERNAL RING》的表現則不太好，RPG這一類型是否已經走上衰退之道？

最後是各參觀者的滿足度方面的分析。之前也説過今次出展的遊戲整體質素並沒有想像般高，因此分數都集中在7至8分的區域。相反他們對整個展覽的印象則非常好，給予10分滿分的人非常多。筆者問他們當中的理由，其答案大都是「不用排隊」和「很空曠，感覺舒服」等，這可能是對擠迫的「東京GAMESHOW」的一種反動吧！

遊戲誌慣例！靚姐姐大召集！

和以往的GAME SHOW一樣，這個PLAYSTATION FESTIVAL 2000找來了約一百名美麗可人的靚姐姐擔任指導員，為來賓講解每個遊戲的操作和玩法。我們亦保留了一貫傳統，依舊替她們拍照留念，至於經過精心挑選後所剩下來的幾張佳作，就讓我們刊登在這裏和大家分享吧。



大量PlayStation 2精品免費送俾你

在這次展覽會中，入場人士可以到出口處購買數量有限的PlayStation 2記念品，當中包括有小襟章、T恤和風褸，而當在進場時每人都可以憑票換領一份合共10隻的PS 2體驗版光碟，單是這些禮品已很吸引人了。雖然身在香港的遊戲誌讀者未必有機會可以親身遠赴日本獲取這些精品，不過我們早已準備好一些禮物，只要大家剪下這個印花，連同個人資料(姓名、電話、地址、身份證號碼)再加上答對以下問題，寄信過來就可參加抽獎。歡迎大家踴躍參加！

問題：請問PlayStation 2的正式發售日是2000年○月○日呢？





PlayStation®2 遊戲誌突發組

Text by 阜林三郎

發售前總力特集

發售前再溫習

萬眾期待的21世紀遊戲機PlayStation2(PS2)，將在3月4日正式推出跟大家見面！我們特意在今期為大家進行一次重溫及前瞻，讓各位準機主能夠放心購入新主機之外，亦可以免卻將來購買遊戲及周邊的煩惱。自公開以來，大家所知的PS2，是一台達到Workstation級數的遊戲機，然而各位對其強大性能的認識又有多少？

PS2外型大解剖

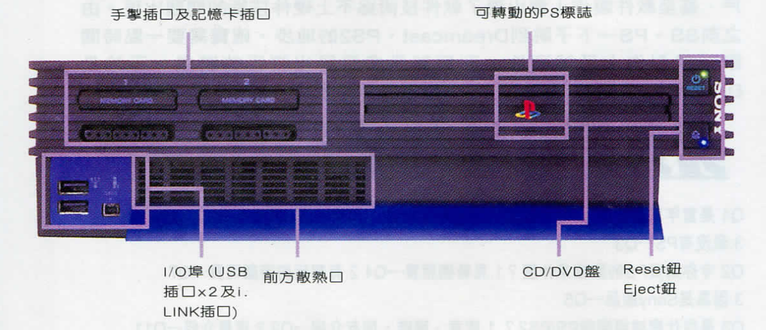
PS2的外型上與PS十分相似，都是長方形的機身，不過大小方面PS2則較為大一點(PS是180x270x60mm，PS2是178x301x78mm)，另外顏色亦由PS的灰色變成藍黑色，代表宇宙空間，而藍色的腳架則代表了充滿水的惑星地球。機頂橫置了「PS2」三字及刻有「PlayStation2」的商標，右下角則印上了對應的媒體，包括CD、DVD-Video、Dolby Digital及dts。

解說！Dolby Digital及dts

Dolby Digital是AC-3的正式名稱，是杜比研究所開發，用於戲院中音響系統的聲音壓縮技術。而這個系統亦是DVD-Video的其中一個標準音響技術，令一般家庭能夠利用6組揚聲器(5.1Channel)，播放出與戲院相若的音響效果。dts則是Digital Theater System所開發，同樣是用於戲院中音響系統的聲音壓縮技術。看似與Dolby Digital相若，不過dts的特點是使用較低的壓縮比率，保持音質以營造整個環境的音場，達致模擬環迴立體聲的效果。然而dts本身需要對應的軟件及設備才能發揮效果，屬較為高級的系統，普及程度亦較Dolby Digital為低。



PS2橫置正面圖



什麼是I/O埠？USB與i.LINK又是什麼？

I/O即是input/output，I/O埠是讓電腦把資料傳送的地方。而USB及i.LINK都是電腦使用的I/O規格。USB全名Universal Serial Bus，是iMac、VAIO等電腦使用的I/O埠規格，特點是利用互相連接，可同時接上127件周邊機器，常用於Keyboard、滑鼠、打印機、磁碟機等。而i.LINK是Sony旗下產品使用的名稱，正式名稱為IEEE1394，是現時DV所使用的傳送規格，每秒可傳送高達400MB的資料，除了DV外，多用於外置硬碟等需要高速傳送的設備上。

PS標誌

在CD/DVD盤上的PS標誌是可以轉動的，令到機體打直擺放時也會看到正面的PS標誌。





打直主機的話CD不會跌下去嗎？

使用前置式CD盤的PS2，不像PS一樣把CD扣在轉盤上，而是把CD放在CD盤上。由於主機本身的設計可以直立擺放的關係，所以CD盤的設計亦有別於一般的，CD盤的其中一邊微微凸起，令CD本身就算直立的時候，也不會跌出CD盤外。

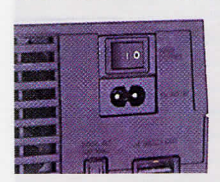
PS2直立背面圖

PC卡插口
背部散熱口
光纖輸出
AV輸出
電源插口及按鈕

PC卡又是什麼？

PC卡本身是一般手提電腦使用的外置設備或接駁器，而PS2所支援的規格是最高的TypeIIIPCMCIA規格。基本上PC使用的設備是手提電腦用的modem，或者可裝拆的PC卡型硬碟。

為何把電源鈕放到機背？



基本上PS2的使用概念是，當需要更換其他遊戲或者軟件時，用者只需直接更換光碟，再按reset鈕讓主機再起動，而非一般錯誤的習慣：熄機換碟，因此把電源放於機背以減少使用的機會，當PS長期不需運作時便關上電源。作用與電視的預備狀態相似，以減少電力消耗及電子零件的耗損。

PS2性能解構

CPU

PS2運用了由SCE及東芝共同研製的CPU「Emotion Engine」作為核心，這一顆128bit級數的CPU，擁有300MHz的運作速度。能夠一秒內計算出6600萬個多邊形的數據，而EE本身能夠支援一些特別的運算效果，例如燈光、霧化，以及曲面運算，就算用上消耗最大的曲面運算效果，也可計算出1600萬個多邊形。此外EE本身內置了MPEG2的解壓機能，只要有軟件及驅動器配合便可播放DVD-Video。

由於EE只用作計算多邊形的關係，所以PS2亦有專責描繪多邊形的晶片，這顆名為「Graphic Synthesizer」處理器，能夠最多處理7500萬個多邊形，此外亦有不少特別描繪效果，如Bump Mapping、Alpha Bending等。另外相信是SCE顧及與PS之間向下兼容的關係，PS2的I/O處理器用上了PS的CPU「R3000A」，另外PS2的是手掣及記憶卡均是以PS規格發展上去，除了遊戲外，不少PS的周邊機器一定程度上可於PS2上使用。

DVD及網絡

PS2本身用上了DVD驅動器，可以使用CD-ROM及容量更大的

遊戲誌突發組



DVD-ROM作為遊戲的媒體，以現時公開的資料，光榮的《決戰》、From Software的《Eternal Ring》及Enix《0 Story》會使用DVD-ROM。另外隨PS2主機附有的記憶卡將內置DVD-Video的播放軟件，利用它更可在PS2上播放DVD-Video觀賞。

遊戲及周邊兼容性

之前已提及PS2用上了PS的CPU「R3000A」作為I/O處理器，令PS2能夠向下對應PS的遊戲及周邊，而日前SCE公開了部份遊戲出現兼容的問題，此外PS周邊亦非全數對應PS2，這一點對於一些「升級」的PS用戶可能有一點影響。

在PS2上運行會出問題的PS遊戲（截至2月22日）

遊戲名稱	出現的問題
Not Treasure Hunter	讀取記憶卡或Game over後時出現畫面靜止不動的情形。
Gradius Deluxe pack	GradiusII遊戲中速度減慢。
Idol Promotion 鈴木由美惠	Disc2標題畫面按Start後出現雜音。
東亞PLAN Shootingn Battle 1	究極Tiger及Twin Cobra遊戲中速度減慢。
王宮之秘寶 Tension	無法正常顯示迷宮中的地圖。
Wing Commander III	播放片段淡出時會出現錯誤訊息及畫面停止。
Gallop Racer	賽後結果的畫面中無法顯示馬名、記錄等情報。
音樂Shool2	Music Box模式中無法讀取記憶卡資料。
Monster Farm	League戰的對戰結果出現時畫面會停止。
Dragon Beat	遊戲開始後畫面停止不動。
去吧！海賊	戰利品確認畫面出現時畫面會停頓。
釣道 溪流．湖編	Option畫面無法正常顯示。
Virtua Pachislot V	BGM及效果音無法正常播出。
Virtua Pachislot EX	BGM及效果音無法正常播出。
今夜也千兩箱！！2000	畫面轉換或讀碟時會出現畫面停頓。

PS2對應軟件及周邊表

PlayStation遊戲	PS/PS2對應
PlayStation2遊戲	PS2專用
Dual Shock	PS/PS2對應（※1）
Dual Shock 2	PS2對應（※1）
記憶卡	PS專用（※2）
8MB記憶卡	PS2專用
控制器分插	PS專用（※2）
PS2用Multi Tap	PS2專用
PS2用縱置腳架	PS2專用
PS2用橫置腳架	PS2專用
滑鼠	PS專用（※2）
對戰Cable	PS專用
AV Cable、S-Video Cable、RGB Cable、AV Adapter、電源線	PS/PS2對應
RFU Adapter Set	SCPH1060為PS專用，其他則PS/PS2對應

※1 視乎遊戲而定
※2 若是以PS2運行PS遊戲則可使用

PS2的潛力如何？

其實一台遊戲主機不只是其性能這般簡單，還有一個好的前景才能得到市場的接受。究竟PS2是否有一個好前景讓她比PS更平步青雲？就在這裡根據幾個要點分析一下。

軟件支援

雖然前文提及有不少遊戲無法對應PS2，但是這5年間PS單是日本方面已推出了超過1600個遊戲，就算有10～20%的遊戲無法於PS2運作，也有上千個遊戲可以玩。加上PS2現時已公布推出的遊戲已接近100個，當中亦不乏一些值得留意的作品，如《FF X》及《XI》、《GT2000》、《Armored Core 2》等，再加上PS2可播放DVD，就算沒有遊戲，視之為一台DVD碟機也不算太過分。

周邊發展

在編撰本文時，SCE剛發表了會為PS2製作聲音輸入裝置，相信其作用會與Dremcast或N64的同類型裝置相若，除了作為遊戲的額外控制器外，也可用於網絡之上，作為語音輸入的系統，或者internet phone之用。此外由於PS2的USB及PCMCIA插口均為現時一般個人電腦（或手提電腦）所使用的規格，不排除PS2能夠利用這兩個插口接上PC用設備，或把MP3的歌曲經USB放入MS Walkman，甚至與其他個人電腦連接。另外i.LINK（IEEE1394）是現時DV攝錄中常用的輸出規格，另外電腦也有使用此規格（稱為firewire）的設備，令PS2除了有接上DVcam的可能外，也加強了電腦周邊的選擇。還有光纖輸出，主要是接駁擴音器作為觀看DVD時加強音響效果之用，此外也可經PS2把CD的歌曲轉錄至MD上。

網絡發展



雖然PS2沒有內置modem，但可接上一般符合上述電腦規格的modem，唯一欠缺的是上網用的軟件。然而問及不用內置modem的原因時，SCE社長久多良木 健指出，現時一般電話網絡的速度不足，若以PS2作為網絡終端的話，Sony將會利用速度更高的cable modem進行。至於軟件方面SCE則沒有任何消息，然而Square與NTT合作的「PlayOnline™」本身提供了瀏覽器的機能，此外《FF X》及《XI》將會是對應「PlayOnline™」網絡的遊戲，《FF XI》以online RPG形式，令玩者能與世界各地，不論是PS2還是電腦的其他玩者交流，那種網絡溝通的構想是近年網絡發展的新趨勢。

結論

由於PS的實績， 基本上PS2在現時的遊戲界來說，有其一定的地位存在，作為一台全球第二高出貨量的遊戲機的後繼機種，PS2都務求能夠超越自己以及對手。雖則近年電腦硬件的飛快發展，然而不只是用戶，甚至軟件製作人都出現了軟件技術追不上硬件技術的問題出現。由之前SS、PS一下子跳到Dreamcast、PS2的地步，確實需要一點時間讓遊戲創作人了解硬件，利用其長處發展出精彩的遊戲。不論是Dreamcast也好，PS2也好，其發展空間仍是十分龐大，有待發掘。

究竟買好唔買好？心理測試

Q1 是當年以重金購入PS，還是近期才購買PS？1.早買→Q2 2.遲買→Q2 3.我沒有PS→Q3
Q2 令你購買PS的動機是什麼？1.見新機就買→Q4 2.有想玩的遊戲而買→Q7 3.因為是Sony產品→Q5
Q3 是從什麼途徑認識PS/PS2？ 1.報章、雜誌、朋友介紹→Q2 2.店員介紹→Q11 3.遇上有關PS的活動→Q4
Q4 得知PS2推出時，心情如何？1.大聲叫好，非常期待→Q8 2.沒什麼特別→Q6 3.有點失望→Q7
Q5 覺得PS2使用DVD如何？1.好！→Q6 2.沒關係→Q8 3.多餘→Q9
Q6 得知PS2能播放DVD如何？1.不錯→Q7 2.無關係→Q8 3.多餘→Q9
Q7 喜歡PS時代的《FF》還是以前的？1.PS的→Q10 2.以前的→Q9 3.沒有玩《FF》→Q11
Q8 PS2向下兼容有用嗎？1.有→Q7 2.沒有→Q9 3.沒關係，我是玩翻版的→Q19
Q9 鐵拳好玩還是Virtua Fighter好玩？1.鐵拳→Q10 2.VF→Q12 3.我玩《KOF》的→Q11
Q10 喜歡在家還是在遊戲機中心玩音樂遊戲？1.在家→Q13 2.遊戲機中心→Q11 3.我不玩音樂game的→Q12
Q11 覺得好遊戲的指標是？1.超靚畫面→Q13 2.遊戲性→Q12 3.出名的遊戲或名廠出品→Q14
Q12 喜歡高科技嗎？1.喜歡→Q15 2.不喜歡→Q19 3.沒所謂→Q13
Q13 喜歡一個人玩遊戲，還是大班人一起玩？1.自己玩→Q14 2.大群人一起玩→Q15 3.經網絡跟大班人玩→Q18

Q14 遇上感人的情節，就算無理也會眼濕濕 1.會→Q16 2.不會→Q17 3.反而想笑→Q20
Q15 為收集遊戲的資訊而購買大量雜誌 1.會→Q17 2.不會→Q18
3.我不看遊戲雜誌的→Q20
Q16 遇上喜歡的動漫畫時，會希望有其遊戲推出1.會→Q19 2.不會→Q17 3.沒所謂→Q18
Q17 對一個賽車遊戲來說，什麼是吸引你的因素？1.車款多→Q19 2.真實感→Q20
3.其他→Q18
Q18 認為遊戲機需要有上網功能嗎？1.需要→Q20 2.不需要→Q19 3.有無都得→TypeA
Q19 用3000塊買一台只有一個區碼的DVD機，值得嗎？1.超值！→TypeB 2.不值→TypeC
3.沒所謂→Q20
Q20 玩遊戲機的年資多少？1.1~5年→TypeD 2.5~10年→Q19 3.10年以上→TypeE

TypeA

仍是個處於「古代」的你，對不少新事物都是愛理不理的心態，或者仍會認為遊戲機只是一台遊戲機，不用什麼古靈精怪的功能存在，說實在PS2或者Dreamcast都可能不適合你，還是買台PS或者SS吧（笑）。

TypeB

難聽點說，你是個會為喜歡的東西而一擲千金的人，也是一個對某些品牌非常追隨的傢伙。不論是什麼產品，只要是某些牌子的就想急不及待的去購入，PS2若然是你近日注目的產品的話，不用想了，買吧！

TypeC

「要玩也不要太花錢」是你的消費原則，雖然有新產品出現，但會覺得價格高昂而忍手不買。你對遊戲機也會是如此，不論那遊戲機多麼的厲害，只要價錢貴的話也會令你卻步，PS2短期內還是不太適合你，等主機的價錢下跌至你認為合理水平才買也不遲。

TypeD

機齡不長的你可能是個愛跟風的人，人玩什麼你也會加一條腿，不過又不喜歡一些需要好好學習才能玩的遊戲，簡單直接是你對遊戲的要求。PS2一定程度上也可滿足你的要求，手頭充裕的話不妨考慮購買。

TypeE

你是個打機老手，基本上有留意市場的動態，一定程度上理解遊戲機發展的走勢。因此一台新主機推出時，除了留意其性能如何外，還會顧及該機種是否有自己值得玩的遊戲推出。事實上購買主機的動力是來自遊戲，所以是否購入PS2對你來說，反而是有沒有想玩的遊戲才是決定性因素。

注意：本心理測試純粹為大家推測自己應否購買PS2而設計，若發現測試結果與自己的為想法不符，請再三考慮，測試內容及心理分析部分純屬筆者個人意見，與本刊立場無關。

PS2遊戲購買指南

由於PlayStation Festival 2000的報導已提及所有將於3月4日與主機同時推出的遊戲，所以本指南將集中於推介10個往後推出而值得注意的PS2遊戲。

注意：遊戲畫面均為開發途中的畫面

Fantavision

製造商：SCE 發售日：3月9日



一個看似之前PS遊戲《花火》的遊戲，不過這卻是個利用PS2強大多邊形機能製作的「放煙花puzzle」（笑）遊戲。遊戲規則只是把射上半空的煙花打開而已，但是簡單之餘，玩得好的可以令畫面是漫天煙花，非常美麗。是一個玩法簡單，但絕對是賞心悅目的遊戲。

Gran Turismo 2000

製造商：SCE 發售日：未定



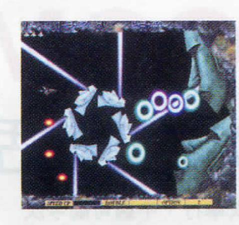
在PS已令不少愛車之人愛不釋手的賽車模擬遊戲，在利用PS2的機能下重新登場。雖然現時SCE尚未公開《GT2000》會有多少車輛供玩者使用，但是以PS版《GT》及《GT2》的表現，已令不少人對《GT2000》充滿信心。

Gradius III & IV 復活的神話

製造商：Konami 發售日：2000年春

老牌橫向射擊遊戲《Gradius》，雖然街機版的《IV》至多年後的今天才出現於本港的遊戲機中心，但其魅力仍在，也有不少當年的擁躉

遊戲誌突發組



再次「奉獻」一番（笑）。PS2版本移植了89年推出的《Gradius III》及96年推出的《Gradius IV 復活》，遊戲難度奇高的射擊作品，對於玩厭了漫天子彈的射擊遊戲的朋友，絕對是個值得挑戰的作品。

Armored Core 2

製造商：From Software 發售日：2000年夏



PS著名機械人模擬遊戲《Armored Core》的正統續集，原班人馬製作，不只是河森正治設計出更多精彩的機械，畫面的表現比PS時代更為精彩。喜歡《Armored Core》的朋友，《Armored Core 2》無疑是令你引頸以待之作。

Final Fantasy X

製造商：Square 發售日：2001年春

NOW Printing

全球熱賣的RPG作品《Final Fantasy》，其第十作亦會是PS2第一個《FF》作品。地圖、人物等均以全多邊形製作，畫面表現出比PS的《VII》及《VIII》更高的完成度。此外將會正式對應Square的網絡「PlayOnline炕v，玩者可根據遊戲進度，於網上取得有關的攻略資訊。

Final Fantasy XI

製造商：Square 發售日：2001年夏

NOW Printing

可能是受到《Ultima Online》等online RPG的大熱影響，《Final Fantasy》的最新作搖身一變成為了online RPG。經由「PlayOnline炕v網絡，與世界各地其他同時在網絡上的玩者進行遊戲，此外亦可於網絡上取得攻略資訊。

Star Ocean 3

製造商：ENIX 發售日：未定

NOW Printing

由超任到PS都極受歡迎的RPG作品，《Star Ocean》的最新作，雖然仍未有任何關於遊戲的消息公布，不過單是名字已令不少喜歡上兩集的朋友期待。

鬼武者

製造商：CAPCOM 發售日：2000年夏



原定PS推出的遊戲，後改於PS2上推出，遊戲本身利用《Bio Hazard》的系統，加上日本戰國時代的背景而成。主角基本的目的是從織田信長的手上救出被擄走的親人。遊戲另一個特色是請來了港日台三地都知名的男星，金城 武參與製作及遊戲主角的演出。

Gungriffon Blaze (暫稱)



製造商：CAPCOM 發售日：2000年夏

在SS上風靡一時的機械人動作遊戲《Gungriffon》，其新作將於PS2上推出。利用PS2的強大機能下，把戰場上每一件事物都能細緻地表現出來。究竟由Game Arts開發的這個新作會用上MPEG2，還是全real-time render製作驚人的OP？

Silpheed (暫稱)

製造商：CAPCOM 發售日：2000年夏



曾經在MDCD上轟動一時的多邊形立體射擊遊戲《Silpheed》，經過十多年的變化之後，於PS2上以全新的姿態登場！利用PS2的強大機能，把當時不能實現的畫面效果完全表現出來。尤其是在MDCD時只在OP中出現的Silpheed戰機，在PS2的遊戲畫面中也能清楚地看見戰機的模樣！對於不少喜歡這個經典射擊名作的朋友來說是一個喜訊！

遊戲誌突發組

COMIC WORLD 7

《COMIC WORLD》活動大調查！

TEXT BY隨風
1999年2月13日
旺角麥花臣室內運動場
$35入場費連場列

不知不覺間《COMIC WORLD》已經第七次舉行，不過可能今次比較接近考試的關係，參加人數比較少。可是還是有不少趣事發生了，現在就為大家介紹一下吧！

跟從前的《COMIC WORLD》一樣，大部份組織都擺賣同人誌及精品，而現在推出的精品亦日漸增多，除了必有的書籤、海報外，還有很多鎖匙扣、小飾物、畫冊等，有一些更售賣情人節的精品呢！而當中最受注目的同人誌應該就是一本名為《火燒連環圖》的刊物了。《火燒連環圖》一共有五十多個作者參與，全書厚達３００多頁，雖然不算是同人誌界的創舉，但質數明顯比以前的同類形活動來得要好。

而卡啦OK大賽、原畫比賽及COSPLAY等活動當然少不了，其中COSPLAY的扮演更是十分出色，現在就為大家展現他們的英姿。

這本就是《火燒連環圖》

有種優雅而神秘的美感

真係有好多人．．

連蒙古民送都來了呀！

老細，想買什麼呢？

好中國風的裝扮呀！

嘩！非法藏械？

嘿，剛好，我想吃貓肉和燒兔．．

咦，咁快就萬聖節？

今次請了兩個同人誌組織做訪問，而他們都是一些比較資深的團體，各位初學者不妨聽取一下他們的意見，及他們對將來的同人誌界的展望。

野鬼，由９２年開始接觸同人誌，一共參加了七、八年同人誌活動。先後推出了八本個人誌，另外亦參加過二本同人誌。

問：為什麼你會開始接觸同人誌？

野鬼：一開始是因為喜歡畫畫，後來寫信到某些雜誌詢問有關畫畫的問題。在回信中得知同人誌的存在，而自己亦很有興趣嘗試一下，於是便開始參加同人誌的活動了。

問：你已經參加了這麼多年的同人誌活動，覺得有什麼改變呢？

野鬼：現在的同人誌活動多了很多人參加，想當初我們只是小貓三、兩隻。而製作的過程亦進步了很多，例如印刷方面已經比從前方便了不少。當然，質數好了，價錢亦會增加，以前一本同人誌只需三、四元呢！真是為興趣而參加。不過，雖然現在的質數是好了，不過內容還是沒有什麼改善。而且原創的人亦減少了，改畫動、漫畫的人物，受歡迎嘛！希望各位參加同人誌的朋友會放多些心機去製作吧！

問：覺得《COMIC WORLD》的會場有什麼不足之處？

野鬼：唔．．地方比較細少，而且活動時候不夠。另外．．宣傳不足囉！現在每次來的人都是同一班人，如果多些宣傳的話，可以吸引其他街外人來參加一下。不過最緊要的是他們（舉行這次活動的人）的資金不夠吧？

問：有什麼想跟後輩們說的嗎？

野鬼：又不用說是後輩，大家一起交流而已。其實最主要是花多些心機去創作，不要太在意回報。當然不是叫你白白浪費金錢啦！只不過在製造同人誌的過程，還有很多寶貴的收穫。

小評語：筆者發覺野鬼其實十分努力，一年出數本個人誌亦不言倦，這種精神值得敬佩。而她的畫亦很不錯，畫風比較偏向台灣風格，而其背景更是精緻極了！而最值得學習的是，每次有人購物後她都會說一句：「看完後畀番一點意見作者丫！」

綠之校園，由９８年開始創立，一共有八個成員。亦推出了不少刊物及精品。今次請了他們的會長伶作出訪問。



問：為什麼想參加同人誌活動？

伶：因為喜歡創作嘛！而且透過製作同人誌可以發覺自己在不斷進步著。其實「搞」同人誌最緊要是花多些心機，如果真的有用心的話，即使不明顯，進步還是有的。

問：對剛開始接觸同人誌的人有什麼想說嗎？

伶：不要放棄！（很大聲地說）要知道製作一本同人誌一定會與到很多挫折，不過一定要畀心機，要製作一本成功的同人誌更加不容易！多跟一些經驗深的人及畫畫好的人交流一下可以獲益良多。不過最緊要就是靠實力，如果沒實力的話，別人怎樣幫你也沒用。

問：嗯，你覺得《COMIC WORLD》會場有什麼需要改善的嗎？

伶：空氣調節！不過其實已經很不錯了，改善了很多。可是空氣不流通是一個大問題，可以改善的話就最好啦。（這個問題筆者很認同）

小評語：「綠之校園」在香港來說也是一個比較出名的組織，因為其畫功及內容好的關係。不過經過跟伶的對談後，知道即使多成功，背後還是有一些不為人知的苦處。像製作時遇到挫敗，或成員的意見不及等。因此大家同心協力是十分重要的。





製造商：CAPCOM
發售日：3月登場 售價：-
容量：- 記憶：-
FIG／對應VMS



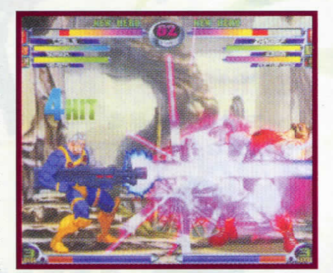
製造商：CAPCOM
發售日：3月23日 售價：5800日圓
容量：GD-ROM 記憶：42 BLOCKS
FIG／對應VMS／對應MODEM通訊功能

全34名角色人設公開！

CAPCOM本年度大作之一的《Marvel VS Capcom 2～New Age of Heroes》已經進入了最終測試的階段，其中街機版大約在下個月就可以上市。從最近公布的資料中得知，本作與從前CAPCOM的格鬥遊戲有著很大的不同。而本刊在前數期也曾對於本作的系統作一簡介，現在，就讓我們一起覆習一遍遊戲的特色。



操作大系的變更



首先，以往C廠那種六顆按掣加三拳三腳的「慣常系統」已不再復見，取而代之，攻擊將改為由四個按掣組成。至於另外二個按掣則是用作呼叫夥伴的「援護攻擊」、同時押下輕+中攻擊可以交換場上的角色、而同時押下兩個呼叫掣則是發動超必殺技（HYPER COMBO），甚至HYPER COMBO還可CANCEL去另一個HYPER COMBO。而據CAPCOM表示，只要連接得當，要造出999 HIT並不是不可能的事。由於本遊戲使用SEGA的NAOMI基板開發，所以在畫面上的表現上十分出色，許多背景也用上了3D構圖，而且加上了不少的動畫。正如從前的「VS系列」一樣，可以發動各種華麗的HYPER COMBO；而這次，因為HYPER COMBO之間的連續使用，所以畫面就只能用「超華麗」來形容了。



VMS連動之奧義

在角色選單中則是有一大堆的問號，在日本版街機中可以用DC的VMS記憶卡使所有的角色補齊！雖然詳細方法未明，但肯定可與DC版《Marvel VS. Capcom 2》互相連動（美版不支援這個功能）。而且從資料中得知，VMS中有「N-pts」、「D-pts」及「V-pts」3種得分，它們分別代表是玩者從街機NAOMI（N）、DC（D）及DC網上對戰中所取得的分數。雖然取得分數的方法未明，但肯定這與開啟隱藏人物有莫大關係。

カウトク POINTS		
3150 D-Pts.	NAOMI	「N-pts」
220 N-Pts.	DC	「D-pts」
1200 V-Pts.	DCの通信対戦	「V-pts」

DC的原創模式-SECRET FACTOR

DC版其中一個原創模式是名為「SECRET FACTOR」的特別模式，留意玩者必須有VMS的資料，始可進入此模式。而當中又分為「VS SHOP」、「CHARACTER LIST」、「CHARACTER TRADE」及「VS.COM」4個選項。



「CHARACTER LIST」：可以觀看所有現有角色的資料，目標是全角色制霸！



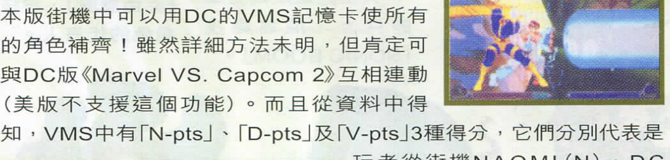
「VS SHOP」：顧名思義，玩者大可利用VM內的得分，去購入新的角色。

「VS.COM」：以NAOMI街機版的DATA作成FILE，帶往遊戲中心使用。



「CHARACTER TRADE」：玩者可利用VM內舊角色去交換其它新的角色。

新舊全員集結！全角色人設公開！！



RUBY HEART

驅馳於大海洋的女海賊，以神秘的魔法操制遠程道具。



SONSON

修行仙術的小齊天大聖，以祖傳的如意棒攻擊對手。



AMINGO

性格開朗的「植物人」，為探求植物枯死的原因而展開旅程。



HAYATO

炎之賞金獵人，《星鬥士》主角首次大玩CROSS OVER。



CABLE
來自未來世界的傭兵，其父之名為CYCLOPS！

MARROW
育自地下水道的女戰士，自己的骨頭就是武器！

ANAKARIS
黃金色的絕對神，是否一如《VAMPIRE》中強橫。



ICE MAN
如冰一般冷漠的男子，以全身的冰塊化作為武器。







CYCLOPS
《X-MEN》原組隊長，以眼部光線牽制對手。



SPIDER-MAN
美國元祖級英雄，以速度擾亂對手。

DOCTOR DOOM
帶上鐵面具的獨裁者，《S.M.H.》中的強勁敵人。

CAPTAIN AMERICA
元祖英雄人馬。燃燒罷！美國精神！









HULK
擁有開山劈石之力的怪力男，加瑪射線的字犧牲者。

BULLETA
可愛的獵人，雖然外表可愛，但攻擊極其毒辣！

RYU
孤高的求道家，《STREET FIGHTERS》永遠的主角。

GUILE
天生註定成為空軍的兵士，成名絕技「SONIC BOOM」。

ZANGIEF
來自俄羅斯的「赤色旋風」，投技角色的代言人。



STRIDER-HIRYU
生於現代的忍者，繼前作《M.VS C.》後繼續參戰。



CAPTAIN COMMANDO
CAPCOM世界最大的英雄，其餘同伴又會否再出戰？







JILL
惡夢的生還者，人所共知是《BIOHAZARD》的角色。



GAMBIT
擁有暗黑過去的英雄，能把物體轉化為能量攻擊。



MORRIGAN
生於悠久時代的蝙蝠女，是《VAMPIRE》系列中人氣度最高的角色。

VENOM
燃燒復仇火焰的邪惡蜘蛛俠，是「正版」蜘蛛俠的宿敵。

SHUMA-GORATH
混沌的破壞神，目標是完全抹殺其它生命體！

TORON
機械的天才，同時亦是ROCKMAN的宿敵(？)



MAGNETO
磁界之王，《X-MEN》中的大奸角。

WOLVERINE
究極的硬漢，以雙手上的鋼爪把敵人撕裂。

JUGGERNAUT
制止不能的人間重戰車，擁有100噸怪力的恐怖傢伙。

PSYLOCKE
能把精神力化為能量攻擊，使用東洋武術的高手。

GOUKI
拳法的究極高手，從來也是隱藏人物的他，在此作中以普通角色份登場。



JIN SAOTOME
操縱人型兵器FRONTIER的戰士，今集的超必仍是FRONTIER嗎？

ROGUE
孤獨的突變體女孩，只要觸及對手便可把其能力奪取過來。

SAKURA
女子高中生街頭戰士，為了「某人」而努力修行格鬥技。

WOLVERINE
野獸之力及冷酷無情，其速度足以擾亂對手。

登場角色之謎

相信有不少讀者亦已知道，除了一般共通登場角色外，DC版及街機版也有其DEFAULT CHARACTERS(專用登場角色)，從下圖的選擇人物畫面中已可知DC版及街機版的角色也有所分別，而「？」框中的隱藏人物則相信要靠VMS的資料了。




DC／街機版共通登場角色

CABLE
MARROW
CYCLOPS
CAPTAIN AMERICA
DOCTOR DOOM
ICE MAN
SPIDER-MAN
HULK
VENOM
RUBY HEART
SONSON
AMINGO
HAYATO
GUILE
RYU
ZANGIEF
ANAKARIS
STRIDER-HIRYU(飛龍)

街機版專用登場角色

SHUMA-GORATH
MAGNETO
WOLVERINE
GAMBIT
JUGGERNAUT
BULLETA
CAPTAIN COMMANDO
MORRIGAN
GOUKI(豪鬼)
JIN SAOTOME

DC版專用登場角色

PSYLOCKE
ROGUE
冷酷無情的WOLVERINE
JILL
TORON
SAKURA

CHECK 3！合體攻擊大幅POWER UP

《VS》系列作品的合體攻擊在今集中仍會保留，同時更會作出進一步的大幅強化。以下，我們將就VARIABLE COMBINATION及VARIABLE ATTACK 2個系統分別作出說明。

a) VARIABLE COMBINATION



前作已存在的固有合體攻擊技，然而，今集的V.C.卻變成了利用3人同時協力以HYPER COMBO攻擊作為交接的友情合體技，由於是3人同時施展HYPER COMBO的關係，故此所造成的損傷極大，同時亦能造出800 HIT以上的攻擊效果！



b) VARIABLE ATTACK

同樣是前作已存在的固有合體攻擊技，俗稱換PARTNER。基本上，所謂「VARIABLE ATTACK」即是同伴之間互相交接的攻擊系統，主要是作為控制同伴相方體力回復的程度。然而，來到今集，雖然保留有攻擊對手的效果，但未知會否保留場外角色的HP會根據其體力糟上的紅色部份(受損部份)作相應回復這特性。



新SYSTEM急報

CHECK 1！NO MORE TAG BATLLE

相信大家也知道以往的《VS》系列作品是以2人一組的TAG BATTLE形式進行比賽，戰鬥中可隨時轉換PARTNER。而此作的戰鬥形式則會破天荒摒棄了同系列一直以來2人一組的TAG BATTLE形式，取而代之，是以3人一隊的TEAM BATTLE形式來進行比賽決鬥。



CHECK 2！新合體攻擊系統

a) SNAP BACK

「2」代新引進的系統，形式與「換PARTNER」有點相似。其分別是「SNAP BACK」是用於「強制轉換對手角色」，如玩者以「SNAP BACK」HIT中對手的同時，對方便會被吹飛出畫面外，此時根據玩者的按掣，可強制轉換對方第2或第3名角色，好處是可以立刻狙擊，尤合打擊對方正在回復體力的角色。




b) ASSIST TYPE SELECT

所謂「ASSIST」攻擊其實是指對戰時，己方喚出一員向對手作一次必殺技攻擊的系統，而來到「2」代，這系統更作出進一步強化。首先，在對戰前玩者可先選擇攻擊的種類，包括了「SHOOTING TYPE」(如波動拳)、「對空迼迎擊 TYPE」(如昇龍拳)及「突進攻擊TYPE」等。此外，除了一般攻擊種類外，相信亦會有體力回復型的輔助攻擊。



c) DELAYED HYPER COMBO

DELAYED HYPER COMBO是今集才被首次引進的合體攻擊技，玩者以順序形式輸入隊伍中3名成員的HYPER COMBO指令，之後玩者隊伍中的3人便會連續發動其HYPER COMBO攻擊，由於是3人的HYPER COMBO會連續炸裂，其破壞力之巨，大家也可想而知。



TEXT：悟空

TREASURE STRIKE



DC
製造商：KID
售價：5800日圓　發售日：發售中
容量：GD-ROM
DC/1~4P/ACT/震動PACK對應

《TREASURE STRIKE》是一隻講述主角四處尋找珍貴寶物的動作遊戲，但不要以為遊戲中有很多迷題需要玩家去解答，因為這其實是一隻利用玩者雙手去控制遊戲中的角色去和電腦進行寶物爭奪戰，喜愛多人動作遊戲的你絕不能錯過以下的遊戲介紹。



遊戲模式

遊戲共有四個模式，分別是「故事模式」、「對戰模式」、「網上對戰」和「遊戲設定」，現在將會分開講解每個模式的用途。



故事模式

選擇後玩者便會控制遊戲的主角四處探險，目的就是希望得到一些珍貴的寶物，不過途中也會遇上與自己擁有同一目的的尋寶家，這樣便要與他以實力定勝負，只要將他打倒便可得到特定的寶物，更可以獲得一筆獎金。

目標是成為世界第一的尋寶家



對戰模式

玩家可以在這裏與其他朋友一起進行對戰，最多可以四人一起對戰，玩法和故事模式一樣，都是以爭尋珍貴寶物為最終目的。



網上對戰

屬於一人模式的網上對戰，要進行此模式玩家的DC必須擁有上網機能，玩家可以利用DC的上網機能與其他玩家在網絡上用同一方法進行遊戲，目的亦是以尋得珍貴寶物為主要玩法。



遊戲設定

可以更改遊戲中各種設定。



遊戲玩法

遊戲的玩法很簡單，玩只可以依這條公式「調查→戰鬥→調查」去進行遊戲，遊戲開始後，玩者只需以指令不斷四處進行調查，經過多次調查後便會出現可以進入的遺跡，進入遺跡後便會與其實的尋寶家發生戰鬥，戰鬥方法就是先收集放在遺跡內的三條鎖匙，取得後便利用鎖匙便將遺跡內所有寶箱都打開，只要將寶物取回自己的起步點便算勝利，不過要注意一點，就是在每個遺跡內都會放有一件珍貴寶物，當取得這件珍貴寶物畫面會發出警告訊號，如果是自己取得的話便要盡快帶珍貴寶物回到自己的起步點，但若果是電腦取得珍貴寶物的話便要在他還未回到他的起步點時攻擊他，攻擊會令他跌出寶物，如果給他將珍貴寶物帶回起步點電腦便會勝利，遊戲便會結束。







自由設定角色

遊戲有另一特點，就是可以讓玩者自生改變主角的各種設定，如服飾、樣貌和頭髮顏色等，除了在遊戲開始時可以這樣做，在遊戲途中只要玩者走到服裝店便可以幫主角改變造型，非常有趣，大家不妨一試。





TEXT：MARKS

Super RUNABOUT

亂衝亂撞無止境

DC
製造商：CLIMAX
發售日：預定春季 售價：未定
容量：GD-ROM 記憶：未定
RAC/MEM



以刺激性、破壞性、滿足感而得到各方好評的《RUNABOUT》系列，終於決定在Dreamcast上推出其系列的新作—《Super RUNABOUT》，不過不要以為是「RUNABOUT 2」的移植版，因為CLIMAX表示今集是用盡DC所有機能的原創作品，不單畫面得到大大的強化，遊戲的進行亦有別PS版，而且增加了一些PS版沒有的玩法。今集的遊戲舞台將會在美國大城市內進行，由於DC的機能關係，令真實的建築物搬進了遊戲之內。









兩大故事同時進行

今集將會在三藩市中準備了兩個性質完全相反的故事，兩個故事雖然有著多個任務，但完成條件的設定各有不同。故事1—「親子編」是駕駛SPORT CAR和貨車的運輸店所展開的飛車事件，而故事2—「警察編」則是描寫追蹤在三藩市所發生事件的警察們。不過兩個故事都會在相同的街道中展開，因此飛車父女和警察接觸是不能避免的。

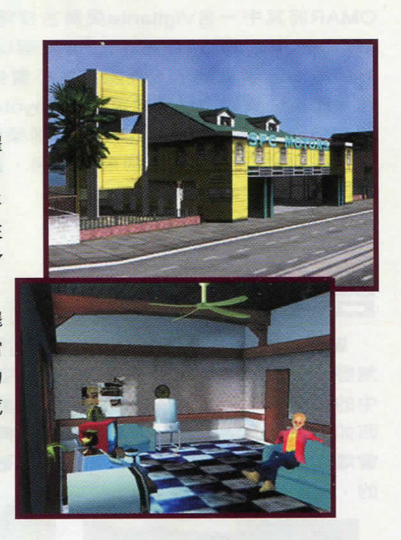






「親子編」

親子編的飛車父女所活躍地點就是「SFC MOTORS」的辦公室，當中可以選擇不同任務、閱覽RACE RECORD、播放REPLAY以及CONTROL的設定等，而玩者將可發現辦公室內擺放了DC主機和電視機。當進入辦公室裏面的GARAGE，便可以整備汽車、以及進行SETTING。



實地取景

今集最大有趣的地方是可以自由自在地在真實的街道上行駕。遊戲的真實街道就是美國西岸大城市三藩市，可以穿梭於有名的建築物之間，而且不用理會交通規則的飛車。今次CLIMAX特地前往三藩市實地取景，令遊戲能夠非常細緻地表現出來。由於遊戲進行時，普通的車輪和行人都會同時存在，所以讀者將會從過激的臨場感中得到樂趣。





登場車種

在《RUNABOUT》系列裏，登場車種都是一直得到好評的地方之一，而今次在兩個故事當中出現的車種共有30多款。除了256GT、A-C160和PUMP三輛在「親子編」出現的汽車外，而以兩集PS版的登場車種來看，相信會有F-1、綿羊他、超級跑車等等古靈精怪的車種。



256GT



A-C160



PUMP

TEXT：NEMESIS-T00

VIGILANTE 8 2ND BATTLE

Vigilante 的新戰鬥

DC 製造商：SYSCOM ENTERTAINMENT
售價：5800日圓　預定發售日：3月23日
容量：GD-ROM　記憶：4 BLOCKS
1~4P／RAC／MEM／對應震動PACK

這遊戲的前作是PS的遊戲，今集除了會推出PS版外，更會推出DC版。遊戲其實並不算是賽車遊戲，因為遊戲目的是利用各武器將敵車擊倒，並不是比敵車快一步到終點（因為根本沒有終點）。可說和《RUNABOUT》這類著重破壞的「賽車」遊戲差不多，喜歡這類遊戲的話便會密切留意其推出日期了。



昔日的同伴竟成將來的敵人



《VIGILANTE 8 2ND BATTLE》的故事基本上承接前作，在前作中美國的一個自警團Vigilante將邪惡組織Coyotes消滅，不過幕後主腦OMAR（原油貿易獨佔企業聯合）卻逃掉。結果麻煩出現了，OMAR將其中一名Vigilante成員古拉特（クライド）洗腦，在2015年時他們已將美國以外全世界的原油市場支配了。美國當然不會坐視不理，而被洗腦的古拉特亦重建了Coyotes，並利用時光機回到過去。除了這兩個勢力外，在他們之間還有一個來歷不明，被稱為「Wonders」的第三勢力存在。

多姿多彩的車種

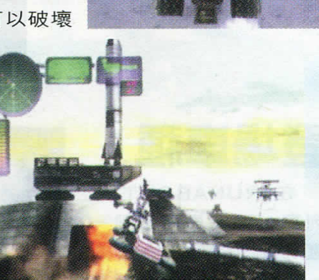
既然《VIGILANTE 8 2ND BATTLE》中以車戰鬥，車當然不會缺少。遊戲中的登場的車除了有一些比較接近真實的車種，亦有一些虛構的車種，更有一些非常奇怪車種（已知的是巴士和垃圾車）。每一種車也有其獨有的特殊攻擊，除了該會有不俗的攻擊力外，攻擊方法有時會非常有趣，例如垃圾車會將受害「車」放進後方（即當它是垃圾）然後……的確十分有趣。







各有特色的版圖



遊戲中的版圖是美國數個不同的地方如荒野、火箭發射基地、滑雪場等等。遊戲中的版圖並不是一個佈景板，版圖上的東西如火箭是會活動的，武器擊中油的時候會爆炸，加上版圖中的建築物是可以破壞的，減壓絕對一流。



千祈唔好同仇人玩呀

暫時已知遊戲共有三個，它們分別是故事模式「QUEST」、可自由挑戰任何一個舞台的「FREE MISSION」及對戰模式「VS MODE」。其中對戰模式更可最多作四人對戰（DC版肯定會有，PS版則不太清楚），所以應該會十分熱鬧。QUEST模除了可以一人玩，更可二人一同玩。多了一個拍擋，理論上要應付這遊戲不會很難，除非閣下的「拍擋」是自己的仇人……

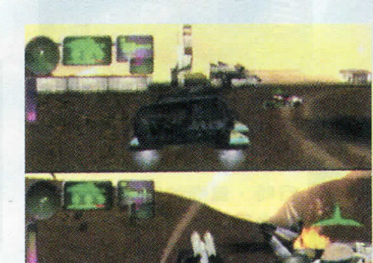


改變車輪以應付地形

今集最大的特色是可以利用在版圖上取得的道具改變車輪以應付各種地形，因為並不是各種地形也可用普通的車輪的，例如雪地、沙漠甚至水等等也不適合用正常的車輪行駛。故此各位可以利用這個方法應付各種地形，否則車的移動力及機動力也會減弱。









※畫面屬開發中版本

TEXT BY隨風

DC
發售商：角川書店 發售日：2月24日
售價：6800日圓 容量：GD-ROM
記憶體：29 BLOCKS
AVG/MEM



午夜凶鈴常伴你左右

貞子再次纏身－

前一排十分「HIT」的貞子現在出現在遊戲上，這隻以貞子為主的《THE RING》，不知道又能不能發起另一次的「凶鈴」熱呢？今次的「凶器」再不是錄影帶，改變成很多人也會使用的電腦。看到這兒，正坐在電腦附近的各位有沒有一點心寒的感覺？

故事講D乜？－



今次故事的舞台再不是在日本了，而是在美國的一間叫做CDC的民間研究所中，而主角就是在那裡工作的員工。遊戲的主角叫做美浩（メグ），可是很不幸地，她的男朋友羅濱（ロバート）竟然正是遊戲中的第一個受害者，而且同日更有幾個研究所的人員相繼去世。於羅濱死後幾天，美浩到羅濱死的地方進行調查，發覺電腦開啟著，當中有一個大大的「RING」字。到底這一切跟「RING」有什麼關係？





調查時可做D咩？－

而在現實世界調查的時候玩者除了四處移動之外，亦可跟其他人傾談以得到重要的資料。每次發生了特別事件後再跟之前傾談過的人聊天，有可能出現新的資料，因此經常跟不同的人聊天是十分重要的！



重要事件簡介－

事件之一：研究所的所長要主角把羅濱的遺體帶回研究所後，主角就可以在一樓自由移動以找尋情報，直至所長打電話給主角，之後便會有騷動發生。

事件之二：當主角跟研究所所長聊天的時候，提到有關「RING」的話題時，所長突然變得十分激動並離開。所長激動的原因是因為主角問所長是不是知道有關「貞子」的事情，皆因所長之前曾堅持要把「貞子」的遺體運往研究所。

事件之三：在研究所中有一間「立入禁止」的資料室，可是主角覺得當中會有很重要的資料，因此便想辦法進入。最後主角如願進入並找到記載著有關「貞子」的書籍。

現實幻想兩邊走－

玩者除了要在現實世界中調查所有人的死因之外，亦會到達一個幻想的世界收集資料。其實兩邊亦是主角工作的地方，不過幻想世界是由主角開啟電腦那一刻開始出現。主角開啟了電腦後，看到上面有一個大大的「RING」及LOAD的字眼，之後就進入了一個不知名的世界，玩者可以在幻想世界中找尋線索。





AVG+ACT，有排玩！－

在幻想世界調查時，會出現很多迷之怪物，玩者當然要把它們殺掉啦！在現實空間中可以找到一些手槍甚至大炮，戰鬥時要好好運用！不過在幻想世界中畫面會變得比較暗，各位最好經常留意四周及轉一個方便自己的視點，因為很多時候怪物都會在玩者背後或一些意想不到的地方出現。



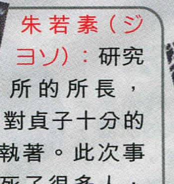
角色介紹－

美浩：遊戲中的主角，對研究十分之有興趣，更在研究所工作。今次為了調查男友的死因及事件的成因被捲入這次事件。

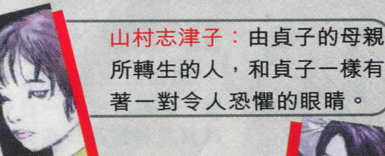


羅濱：美浩的男朋友，是遊戲中的第一個受害者。在遊戲的開頭是跟主角在聊電話，怎知一開電腦就．．

朱雅克（ジャシク）：是美浩及羅濱的朋友，不過羅濱並不知道其實他是美浩的前男朋友。而他在遊戲中是負責給予玩者情報的角色。



朱若素（ジヨソ）：研究所的所長，對貞子十分的執著。此次事件雖然死了很多人，可是他還是冷靜如常。到底他是真的冷靜，還是冷血呢？



山村志津子：由貞子的母親所轉生的人，和貞子一樣有著一對令人恐懼的眼睛。

山村貞子：騷動後遺體被送往研究所，懷疑跟今次的病毒有關。



TEXT：時雨

マリオネットカンパニー2 Chu!

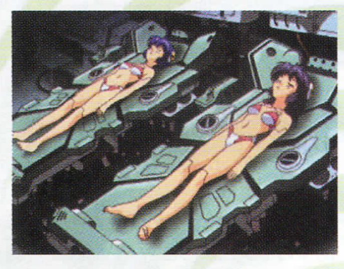
DC	
製造商：MICROCABIN	
售價：6800日圓	發售日：5月預定
容量：GD-ROM	記憶：未定
ADV／MEM／1P	

MARIONETTE COMPANY 2

和少女型機械人談戀愛！

今次的舞台是學校？！

以描寫機械人和人類之間戀愛為題材的新感覺遊戲——《MARIONETTE COMPANY》，它的續篇很快就會再次在DC上登場！今次的遊戲目的和上集相同，也是要用組合部件的方法將少女型機械人「MARIONETTE」育成至和真正人類無異。遊戲的基本系統和前作沒有太大的改變，不過登場人物和故事背景則來了個大革新。今次的故事發生於前作的10年後的櫻華高校，玩者要在一個月內和另一名對手來一個育成「MARIONETTE」的競賽，而且還可以和遊戲中登場的六名女孩子談戀愛！



男主角

櫻華高校的二年生。由於對MARIONETTE非常感興趣，他加入了校內的「MARIONETTE部」做部員。遊戲故事就是由他在倉庫中發見麻理和瑪利亞二人開始。

麻理

本作的女主角。她是玩者在學校的倉庫中發現的MARIONETTE。性格坦白，而且對「救命恩人」的玩者有着傾慕之心。她的名字、髮色和身形都可以依玩者的意思和安裝的部件而改變。



■基本上麻理會留在「MARIONETTE部」的部室內，但玩者也可以帶她到處去

瑪利亞

在倉庫內發現的另一個MARIONETTE，現在正由競爭對手亞里沙所養育。性格爽朗，是喜歡有話就直說的類型。和麻理同樣她的身形也會因使用的部件而變化，這只是標準時的樣子。

■比較「男人頭」的瑪利亞，和麻理最大分別在於髮尾的長短

遊戲流程的兩大部份

改造（CONSTRUCTION）

將MARIONETTE的部件更換或者改造，以求令到她的行為更像真正的人類。當中最重要的配件是頭腦(即CPU)，因為它的性能會直接影響到MARIONETTE的態度、談吐和行為表現。在遊戲內，玩者可以利用一個名為「電子BLOCK SYSTEM」的系統，自行製作MARIONETTE的底板部份。設計得宜的話，即使用很低的預算，也能夠提高CPU的整體性能。



■使用大量低性能但便宜的部件，還是用少數高性能的部件？

溝通（COMMUNICATION）

在完成了MARIONETTE的改造後，玩者可以透過和她對話來確認其態度和思想上的變化。遊戲會提供幾個合適的話題，玩者只需在當中選擇一個，對話就會自動進行。在上集中，和MARIONETTE的對話是以關鍵字(KEYWORD)方式進行的，因此談話的內容也非常細緻，但從公開了的遊戲畫面中則看不出今集有KEYWORD的存在……難道會採用全新的系統？



■除了和MARIONETTE之外，還可以和另外四名女同學交談，發展戀愛關係

機械人以外的戀愛對象

田原優奈

隸屬游泳部的高校三年生。原本她的性格是十分開朗的，而且在校內她一直被稱做「天才泳手」，但自從「某件事件」發生後她就失去了自信，非常苦惱。玩者能否令她重拾失去了的自信？

亞理沙・利露法

美國出生的混血兒。特徵是金髮，藍眼，擁有一身褐色的肌膚，還有充滿關西口音的日語。為人好勝，討厭失敗，由於不同意主角認為MARIONETTE是有自我意識的生命體，她負起了教育瑪利亞的任務，並在MARIONETTE部內和主角對立。



上野奈奈美

屬於家政部的一年級學生，興趣是收集毛公仔。性格非常內向，很少主動向人交談。即使自己有話想說，也只會透過扮演手中的貓公仔來間接向對方表達。因此那隻貓永遠都不會離開她身邊，即使上學時也一樣(這算是什麼學校？)。



小山內蜜柑

住在主角隔鄰，和主角是由小玩到大的女孩子兼同級同學，另外恃是校內新體操部的選手。雖然她心裏喜歡主角，但對方卻仍未察覺到。興趣是觀察主角的一舉一動(笑)。

TEXT：時雨

CARRIER
キャリアー

DC
製造商：JALECO
售價：6800日圓　發售日：2月24日
容量：GD-ROM　記憶：未定
ADV／MEM／1P／震動器、VGA對應

以「在密封的空間中和未知的敵人作戰」爲主題的驚慄冒險遊戲《CARRIER》，在發表了約一年後，終於有了確實的發售日期，而且還有大量新的資料公佈了！今次，我們會先爲大家詳細介紹本遊戲的故事和遊戲系統。

在與外界隔絕的空母上作困獸鬥！

航空母艦變成人間煉獄！

在一艘在海上航行中的航空母艦內，由於發生了原因不明的事故，竟然出現了大量會向人類襲擊的怪物！而令到情況更加惡劣的是，這些怪物竟然擁有變身成人類樣子的能力，危機亦因此迅速擴大，變得一發不可收拾。多國籍軍在接收到這個消息後，決定立即派遣「災難調查隊」前往調查，但當他們的直昇機飛近空母時，竟然遭到防空砲攻擊！雖然機體受損，直昇機最終也成功在甲板上緊急着陸，災難調查隊的任務亦隨即展開……


■調查隊的直昇機正接近空母，但……


■空母突然開火，想將直昇機擊落

■直昇機回避不及，中彈着火……


■沒辦法之下，只好在甲板上緊急着陸，JACK他們的命運到底會如何？

男女主角介紹

JACK EAGLEFEATHER

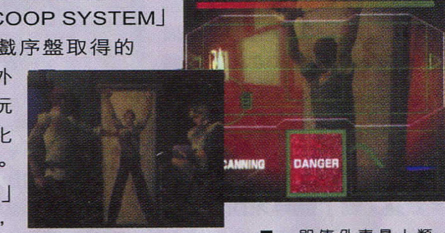
隸屬北側多國籍軍特殊部隊的典型熱血軍人。性格充滿正義感，由於知道弟弟身處在這艘航空母艦上，他非常擔心弟弟的安全，因此主動參加了今次災難調查隊的任務。

JECIFER MANING

她本來是隸屬於多國籍軍情報部的，不過在今次行動中被編入了災難調查隊當中。雖然她平時都是在軍隊內部工作，但作為一名兵士她的能力也是超一流，絕不比其他現役隊員遜色。

注目的新系統「SCOOP SYSTEM」全面分析

在空母上進行探索時絕對不能缺少的，就是這個叫做「SCOOP SYSTEM」的新系統。利用在遊戲序盤取得的特殊眼罩「SCOOP」（外形類似夜視裝置），玩者可以看破那些擬人化了的怪物之真正身份。另一方面，「SCOOP」還有大量特殊的功能，因此如無意外將會是玩者使用頻率最高的裝備。



■即使外表是人類，使用了「SCOOP」後就可以知道其真正身份

功用一：分辨人類和怪物

因為怪物們可以變身成為人類，想用肉眼將牠們從普通人中分辨出來根本不可能。不過只要玩者裝備上「SCOOP」，就能瞬即分辨出誰是人類誰是怪物。由於調查隊的其中一個任務是救出生還者，因此絕不能出現誤殺無辜的事情，而且從生還者的口中，玩者或者可以獲得貴重的情報也未定。



■兩個相同的人？



■前面的一個是怪物，後面的才是真正的人類

功用二：搜索看不見的敵人

除了變成了人類樣子的怪物外，在空母上還發現了一些用肉眼完全看不見的怪物。雖然可以用聽聲音的方法來辨認，但最有效的做法是裝備上「SCOOP」來進行掃瞄，這樣做就一定可以確定敵人的位置。不過要留意帶上了「SCOOP」的時候是不能進行攻擊的。



■聽到有腳步聲，卻看不見有人……

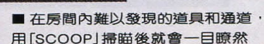


■用「SCOOP」就能看見敵人可怕的樣子！

功用三：找尋隱藏的暗門和道具

「SCOOP」的另一機能，是分析眼前各種物質的構成成份，因此可以用來發現周圍環境中，一些用肉眼也看不出的異樣，例如一條看似被植物侵蝕了的通道，只要利用「SCOOP」就能看出背後隱藏的出口。




■在房間內難以發現的道具和通道，用「SCOOP」掃瞄後就會一目瞭然

TEXT：悟空



ADVANCED 大戰略

舞台是二次大戰的歐洲戰區！！



大戰略這名字相信在MD全盛時期必定無人不曉，在98年推出MD版已大受SLG迷歡迎，遊戲內容是以世界大戰作主題，武器的資料也是依照歷史而製作，在隨後推出的S.S及電腦版本受非常受玩家的愛戴；到了今日廠方終於宣佈將會推出DC版的大戰略，以DC的機能相信遊戲的質素定會給各位一個驚喜。

大戰略的歷史



曾幾何時、「大戰略」一系列自1989年在MEGA DRIVE上推出以來便深受玩家歡迎，遊戲中各式各樣的武器資料都是依照世界大戰的資料而設定，令玩家更覺真實，隨着時間過去，世嘉在之後推出的次世代機種SATURN上再次推出同系列的遊戲，因為主機機能已被大幅提升，所以遊戲由畫面到武器種類數目都被大幅增加和強化，而隨後推出的電腦版亦同樣大受玩家歡迎。到了98年末Dreamcast問世，遊戲機的機能被提升至一個更強的地步，而廠商亦決定推出Dreamcast版本的大戰略，推出日期暫定於在今年的3月30日，遊戲亦暫定名為《ADVANCED大戰略》，究竟10年之後世嘉在DC上推出的大戰略會有甚麼改變？

推出年份	名稱	機種
1989年	超級大戰略	MEGA DRIVE
1991年	ADVANCED大戰略~德國電擊作戰~	MEGA DRIVE
1995年	WORLD ADVANCED大戰略~鋼鐵之旋風~	SATURN
1997年	ADVANCED WROLD WAR~千年帝國之興亡~	SATURN
1998年	ADVANCED大戰略98	PC
1999年	ADVANCED大戰略98 II~Krieg zu Sonne und Schatten in Europa~	PC
2000年	ADVANCED大戰略	Dreamcast



大量全新元素



今次DC版的大戰略除了畫面質素必會全面提升外，新元素當然不會缺少，而且數量亦相當多，當中包括武器種類、時間及天氣變化等，務求要玩家感受另一次大戰略的樂趣，下文將會介紹遊戲部份新增元素。

新增元素一　資料最新的地圖、武器及戰事



在遊戲中出現的地圖、武器及戰事都更加真實，武器方面數目更超過1000種，而戰事數目亦相當多，全部都是以歷史為主；地圖和以往一樣，但畫質當然有所提升。

新增元素三　高度概念



以往大戰略的商度概念只有海陸空三種，極其量也只多了高空和低空，但DC版的大戰略廠方已將這系統大大提升，遊戲中的高度概念會由過往的四種增加到十六種，區別方法會是高度1~6是地上武器、2~16是空中武器，海上武器會分開海上和海中，所有武器都會因應高低差分別而影響命中率和攻擊力。

新增元素二　新加入時間概念



所謂的時間概念，意思是說遊戲會有時間計算，時間不同畫面便會出現不同變化，遊戲中的時間定位為一日二十四小時，共有十二回合，每一回合代表兩小時，隨着時間不同畫面便會出現不同的景象，這些景象包括晨曦、早上、下午、黃昏及深夜，遊戲除了會按時間不同出現不同景象，地區的位置亦會令景象出現微妙改變，例如有些地方會出現日長夜短或日短夜長的景象，遊戲也會完全重現。

新增元素四　新增天氣條件



遊戲除了加入景象變化的時間概念，亦加入了稱為天氣條件的新系統，天氣條件的意思即是在遊戲中會出現各種天氣的變化，這些天氣變化分別有晴天、密雲、下雨、刮風、落雪、暴風雪等六種，除此之外假若進行戰鬥的地方是在沙漠，而天氣是刮風，便會出現大風沙這些特殊天氣，某幾種天氣更會影響到部隊的索敵範圍及移動能力。

TEXT BY隨風

DC
發售商：SEGA
發售日：未定
售價：未定　　容量：未定
RPG/MEM

ETERNAL ARCADIA

做賊做到飛上天



今次唔腳踏實地啦？—

通常RPG的舞台都是在陸地上，而這隻遊戲卻喜歡飛上天空上玩玩，因此舞台是在空中。主角VYSE是一個在空中做強盜的人，VYSE還有兩個同伴，分別是AIKA和FINA。到底，VYSE在這次空中之旅會有什麼經歷呢？這一切這要靠玩者自己發掘了。

既然做賊，又點會唔同人結怨？—



別以為跟強盜敵對的人就是好人，因此VYSE他們不是非一般的強盜。而跟VYSE敵對的國家，當中的女王TEODORA是一個喜歡以權力欺壓別人的傢伙，常夢想著得到全世界。而她的兒子ENRIQUE卻是一個不錯的人，ENRIQUE的正義感十分強主張跟別國打好關係。可惜權力此終在TEODORA手上，這種關係倒有點像中國的武則天呢！



點解會同佢結怨呀？—

之前都提過VYSE是一個空中強盜，他的組織叫作「藍之空賊」。「藍之空賊」不論是普通的船抑制是商船，只要那船沒有武裝就會對它作出攻擊。他搶歸搶，原本是跟TEODORA沒關係的，不過可惜他專挑TEODORA國家的船來攻擊，因為TEODORA的國家富強嘛！這樣子，TEODORA又怎會放過VYSE呢？





TEODORA都唔好得去邊—

VYSE身處的世界布一種叫做「月煌石」的東西，它有著月亮似的光彩。而TEODORA的國家因為有「黃之月煌石」，所以十分強大。可是正因為國家十分強，反正做為一種貧富懸殊的局面。當中的貴族全都住在上流的都市，而工業地區的人就只住在貧民街，形成「富者越富、貧者越貧」的情況。





管它是神還是鬼，幫到戰鬥最實際！—



之後曾提過VYSE有兩位同伴，其中FINA是中途加入的，而且亦很少提到自己的事情，像迷一般的少女。另外，她還帶著一位「好朋友」一起來，不過那位「好朋友」不是人，而且一隻迷之生物。這隻生物可以自由改變蹈其形態，就像平時會變成FINA的手鐲，而戰鬥時就會變回原形一起戰鬥。



無敵艦隊有幾無敵呀？—



敵國的宰相GALCIAN是一個十分有戰鬥經驗的人，而且他更擁有一支名叫「無敵艦隊」的軍隊。軍隊中除了GALCIAN之外，還有六個實力超凡的人，分別掌管著六支艦隊。他們這一行人令別的國家十分害怕，而他們亦因此常常以武力欺壓別國。



先來介紹一下人物吧！—



VYSE：遊戲中的主角，為了找尋一個未被人發現的大陸而努力。在旅途中不斷有同伴加入，也許是被他的恒心感動了吧？

FINA：迷之少女，有一隻迷之生物常常陪伴左右。在VYSE及AIKA冒險時偶見相遇，之後加入成為同伴。

AIKA：一開始就跟VYSE一起的同伴，因為常常作長途旅行，因為對冒險很有經驗，是一個不可缺少的同伴。

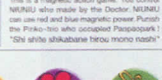
TEODORA：敵對國家的女王，是一個征服欲及獨占欲皆很強的人，而且擁有絕大的權力。

ENRIQUE：敵國的皇太子，可是半點權力也沒有。正義感強烈的他主張跟別國保持友好關係，不喜歡戰爭。



GALCIAN：敵國的宰相，對戰鬥很有經驗。冷靜的性格及其「無敵艦隊」令別國敬而遠之。

TEXT BY隨風






SUPER MAGNETIC NIU NIU

可愛NIU NIU喜歡考你反應


發售商：GENKI　發售日：預定2月
售價：5800日圓　容量：GD-ROM
記憶體：5 BLOCKS
ACT/對應VM/對應VGA/對應PURU PURU PACK

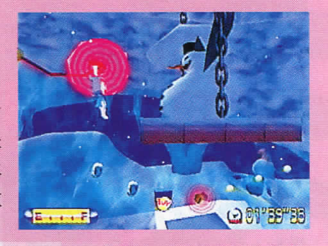


又真係幾新鮮－

一直以來很多動作GAME都只是以肉搏戰或槍械來作攻擊，再解決一些沒什麼困難的任務。而今次這隻GAME倒是比較新鮮，因為它攻擊別人的方法比較特別。如何特別？等一下再講你知！不過，這遊戲的難道亦不底，如果想爆機就要玩多幾次。

走多錯走－

話明是ACT，就當然要控制主角四處走啦，不過版圖上常常會有玩者意想不到的意外發生，另外亦要很快作出決定。就像第三版，四處都是冰塊，一不留神就會撞死了。而遇到敵





人的話，玩者可以選擇避開他們或攻擊他們。另外此遊戲是沒有能源柱的，因此一犯錯就會死亡，死多幾次就GAME OVER囉。現在先送上操作表，要好好記著它喲。

A掣	紅色磁力
B掣	藍色磁力
X掣	跳起

同性相拒，異性相吸－

各位讀者，可不要想歪了，其實這只是磁石的定理。而遊戲的主角，則是一個滿身磁力機械人。大部份地方也要靠著磁力的幫助來解決，例如要跳高的時候，就用相同的磁力來反彈；而作遠距離跳動時，當然就用相反磁力來把主角吸引過去啦！另外，靈活度也是不可缺少的一項，因為很多地方都要一連按幾次不同的磁力，如果玩者反應不過來的話，就只好多玩幾次了。



死亡的話有冇得重來先？－

遊戲中分為很多不同的關卡，當玩者完成一個後，當然就去下一個了。不過，假如玩者在遊戲中GAME OVER的話，就要在那一關





重新開始，不過玩者喜歡的話，也可以隨便選一個之前已經完成的關卡來開始。而在遊戲中死亡，但未GAME OVER的話，重新開始的地方會在玩者上一次通過「チエシクポイソト」的地方重來。順帶一提，每完成一關後，有一個小遊戲玩喲！

在版圖中可得到的道具一覽表－



ゼビー：即是「金幣」，一共有三種顏色。銅色加一個，銀色加五個，金色加十個。每儲夠一百個之後，就會加一生命。



ピソコメダル：每關共有八個，要努力全部得到。不過即使不能全部得到也沒有什麼大影響。



チエシクポイソト：通過之後，死亡後會在該地方出現



バリアカプセル：可以免除一次攻擊。



ボーナスチケシト：如果拿不到這個，就不能去下一關



1 UP：生命加一



アイテムボシクス：用來開啟某些地方



エネキユーブ：炸彈，消滅敵人後方可得到



ホリダシモノ：會出現一些特別場所





第一關之簡易攻略－

「大家好，我是遊戲的主角NIC NIC，現在我來為大家講述一下第一關會遇到的事情吧！遊戲一開始我就用紅色磁力來拿到不少金幣。跳過了石塊後看到一個敵人。繞過他後看到一個藍色磁力塊，我發出紅色磁力讓它把我帶到另一邊。另一邊有一個水池，在水池前可以找到第一個「チエシクポイソト」。過了獨木橋後看到很大個洞，於是我便跳上例近的草地上走過去。在前面有很多敵人，不過他們都走得很慢，很容易便避開了。而之後的路雖然還有一些敵人，不過都很易解決，跟著便完成第一關了。」

TEXT：悟空

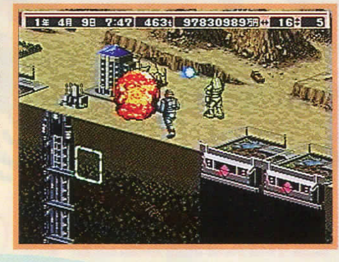


AZITO 3

正邪大戰一觸即發！



一隻已經去到第三集的戰略式遊戲，如果有玩過前兩集的朋友都必定知道遊戲是以當年特攝片英雄作賣點，玩者可以在遊戲中將這些特攝英雄當作自己的兵士般進行軍事調配，目的就是將敵軍消滅，現在就為大家送上這隻《AZITO 3》的基本介紹。



難為正邪定分界

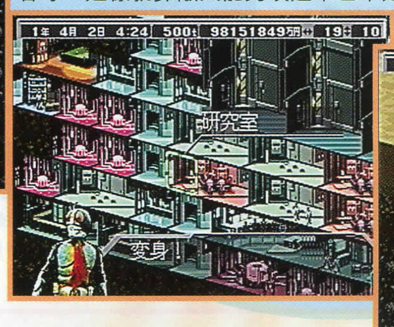
遊戲按下START後首先會進入正邪兩軍的選擇畫面，玩家可以選擇正義的左邊軍團或右邊的極惡軍團，正義軍團擁有幪面超人家族、鳥人戰隊及大鐵人17號等令人懷念的英雄，不過極惡軍團那方也擁有幪面超人RX的宿敵影月、死神博士、GR2等反派中的表表者，喜愛選用玩者可自己選擇，並不一定選用正義一方才會勝利，用反派那方勝利的機會也是會有的。

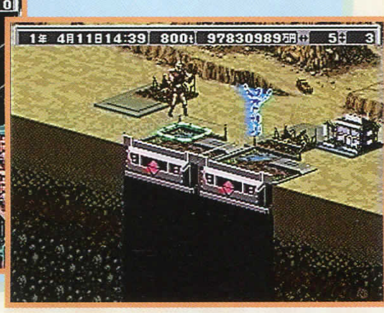




遊戲玩法

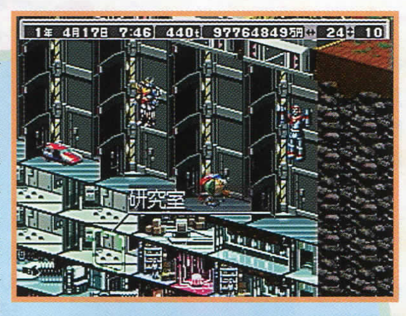
在選好使用那方軍團後便會正式進入遊戲，和上集一樣，都是先要興建一個屬於自己的地下基地，一個基地最重要的東西是司令室和動力室，遊戲開始時首先要決定動力室的位置，之後是司令室，之後便可興建其他設施，不過大家要緊記一點，就是司令室若被敵方佔據的話戰事便會完結，亦即是GAME OVER，所以首要就是要保護司令室的安全，最好就是在其兩旁都興建一間保安室及分派數名英雄去看守，這樣就算敵人能夠攻進來也不是這麼容易去到司令室。



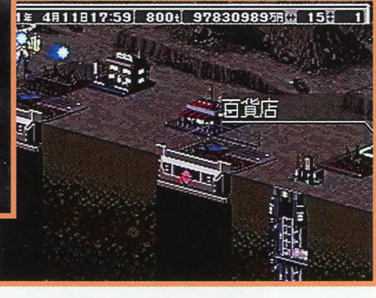


基地發展

準備好司令室的防衛工作後便可以開始基地的發展，在開始時我方的兵力只有很少數，所以應先增加多些兵力，而兵力的主要來源就是研究室，興建好研究室後便可以開始研究英雄或巨大英雄（機械人），要開發新英雄便需要龐大的資金，遊戲開始時雖然已有一批資金，但數目相信多興建三數個房間後便會用盡，當資金用盡遊戲亦會GAME OVER，所以現在要做的就是收集資金，收集資金的方法有很多種，有開設百貨公司、醫院及溫泉等，這些都是可以增加資金的設施，醫院和溫泉不必多說，百貨公司的用途是先要在基地中開發一些新商品，之後再將新商品拿到百貨公司售賣才會集得資金，商品越多資金收集的比率便會越高。

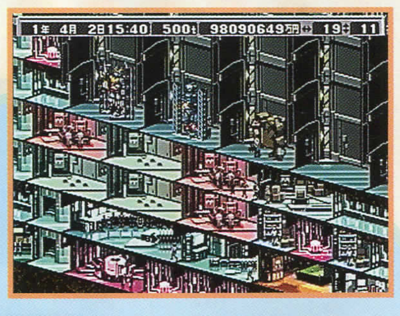






攻擊

當基地的發展差不多時，便可以向敵方展開攻擊，不過在攻擊前最好實行碟報，所謂知己知彼、百戰百勝，實行碟報後便會知道敵方現在的形勢，之後便可以佈署攻勢，除了機械人、戰機這些存放在格納庫可以直接出擊外，我方所有英雄都必需到保安室集合，經過編成才可以出擊，攻擊時目的只有一個，就是攻進敵方的司令室，只要司令室一被佔據，我方便會取得勝利。





TEXT：IKI



PS 製造商：INCREMENT P CORP
發售日：2000年2月17日 售價：5800日圓
容量：CD-ROM 記憶：15 BLOCK
2D對戰格鬥＋模擬／對應DUAL SHOCK

格Game野郎

傻權媽媽是呢！（そのまま死ね！）

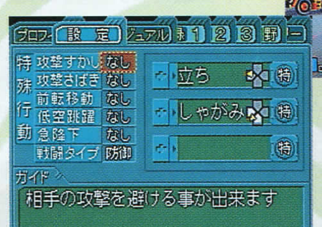
相信有玩開《拳皇》系列的朋友，也應該知道上面副題所提到的，正是著名角色八神庵的勝利台詞之一。而相信喜歡玩格鬥的朋友也有過以下的疑問：為何遊戲的平衡性總是不合自己意願？為何不能為角色自行設定其故事背景甚至各種必殺技的判定？如閣下有這種思想，則相信以下介紹的遊戲《格Game野郎》一定會合乎閣下需要。這遊戲的最大特色是可自行創造一隻屬於自己的對戰格鬥遊戲，故今次的介紹則較集中於有關對戰時的基本戰鬥系統，以及登場角色的故事簡介。





造Game第1步-Story及BGM的作成

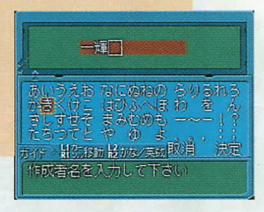
在Editor Mode中，玩者可自由為角色設定其外表以作成各種必殺技，在確認了有關資料後，玩者便可著手設定角色的故事背景和Profile；最後，當然是有關戰鬥背景音樂（BGM）的設定。而在BGM的設定畫面中，玩者可自行輸入各個音樂來製造不同旋律，另外合共有16種類不同風格的音樂，玩者可先選取試聽，以選擇適合自己角色戰鬥風格的音樂。



造Game第2步-Original Character的作成

相信遊戲中最大的樂趣可算是原創角色的作成，其中角色的配色、Profile、特殊行動的設定、以至故事背景也可由自己設定；但當中最複雜的則要算是有關「技」的設定：包括站立、蹲下、跳躍狀態，留意不同狀態下角色要選擇不同的「技」，當然，玩者亦要設定角色在攻擊時的表情。最後，玩者在作成原創角色時可參照以下的簡易流程表。

1）在進入Editor Mode後，玩者首先需要輸入自己的姓名，待電腦把資料記錄過後，玩者便可正式進行原創角色的作成步驟。



2）玩者先選定自己心中想育成的原創角色，當中玩者可從7名登場角色中選取其中1人作為育成目標。



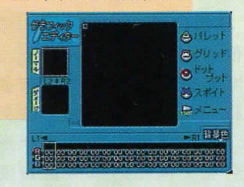
3）選定作為育成目標的角色後，玩者便要為角色設定其Profile，同時亦可為角色設定試合前及勝利的台詞。

4）設定了角色的基本風格後，玩者亦可為角色設定各種前轉及特殊技等特殊操作，另外，玩者亦需要為角色選擇其戰鬥種類。（如平均型、接近戰重視型等）

5）完成了以上設定後，玩者便可開始設定角色的外觀，例如透過調色盤為角色調節其配色。



6）之後，玩者便需要為角色設定其樣貌，玩者需在一塊32 x 32格的色板上設計心目中角色的外貌。



7）完成了角色的外貌設定後，玩者便開始為角色選擇在對戰時所使用的通常技。



8）設定了通常技過後，玩者便開始為角色選擇在對戰時所使用的野郎技（必殺技）及超野郎技（超必殺技）。



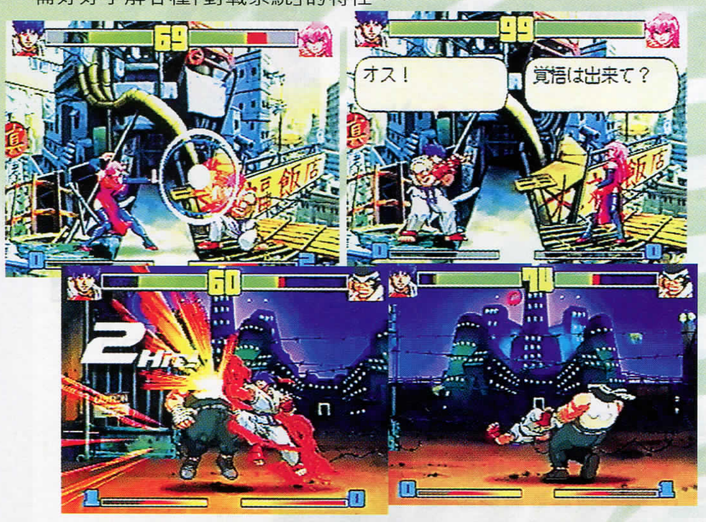
9）完成了角色的各種個人設定後，玩者便可開始為角色著手設定有關角色的故事背景及多種Event。



10）來到這一步，基本上角色作成的步驟已完成，那就好好享受CPU戰所來原創故事的樂趣罷！（在User Game中可享受剛才Edit的成果）

實戰篇－了解對戰系統

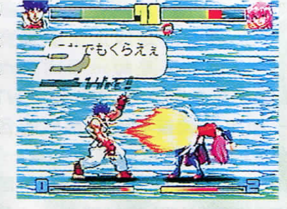
所謂「對戰系統」，即現在大家於其他2D格鬥作品中所應用的「特殊操作」，諸如「緊急迴避」、「超必殺技」系統等。留意這些系統絕對能左右戰果，特別在這個「先重系統，後重技巧」的年代，但個要調節好各種「系統」的平衡性，否則便會令遊戲中某些「系統」有著絕對優勢，從而失卻遊戲的平衡性。另外，在Original Battle的對戰中，玩者亦需好好了解各種「對戰系統」的特性。



1）以野郎技及超野郎技造成大傷害



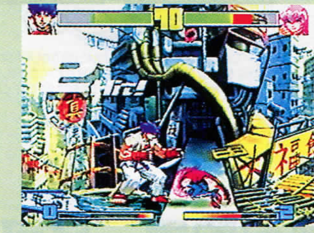
其實所謂「野郎技」或「超野郎技」即是一般格鬥遊戲中的「必殺技」及「超必殺技」，當然，玩者可一如其他格鬥遊戲般，透過通常技來Cancel，縮短出招前後的硬直時間，從而作出各種華麗而強勁的連續技。



2）浮空時間就是連續攻擊的機會

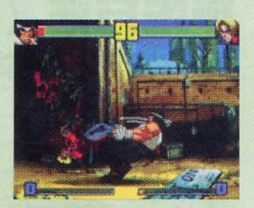
在一般格鬥遊戲而言，浮空時間就是狙擊對手的機會，特別是對手浮空時是有著被攻擊判定的，這時玩者可以各種通常技或野郎技狙擊被吹飛的對手，造成更大的傷害。然而，玩者亦須留意對手是可以作「受身」的。





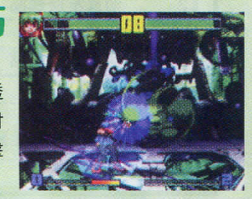
3）極惡非道！防禦不能技

在一般格鬥遊戲而言，「防禦不能技」通常泛指一般指令投的投技，而在這遊戲中，「防禦不能技」是指蹲下Guide不能技及空中Guide不能技，玩者亦需根據當時狀況給予相對的攻擊。



4）反守為攻的防禦技巧

一般而言，每當對手使出攻擊的時候，在出招後也總有一段硬直時間，玩者大可透過此段空隙使用「前轉」，一方面既可避過對方攻擊，同時亦可拉近雙方距離，藉此狙擊硬直狀態中的對手。



鴫原愛

雖然她只是一名女子高中生，但由於她每天也不斷努力修行，故此她的格鬥經驗也十分豐富，最擅長於喧嘩殺法。

7名登場角色介紹

矢都築轍

可說是本遊戲的主角，每天也不斷努力修行，目標是成為「最強的空手道家」。其職業是一名青年格鬥家，能針對不同情況施展相應技巧。他的通常技也擁有頗長的攻擊距離，可作強力的Combination技，而且其野郎技也是以連續技形式使出居多。





カイ・ミトニック

一名自小於街頭長大的戰士，可說是名乎其實的「街頭霸王」，同時亦由於他的格鬥技是孕育於街頭格鬥，故此其戰鬥技巧也十分多姿多采。





シア・チェン

從她的外表看來，也許任誰也想不到她的真正身份，竟是一名使用古代中國拳法的女性格鬥家。由於她所使用的拳法是由來已久的古代拳法，故此她的招式也較其他人物來得特別，大家也可利用其速度來擾亂對手。



バッテリー・工籐

從他的外表看來，大家也可知道其戰鬥方法是以投技為主，由於身形龐大，故此相信在接近戰中能發揮絕大威力。

奥田圭

雖然她只是一名女子高中生，但她對於各種拳法及柔道也十分有心得，當然這也是有賴平常她每天也不斷努力修行的成果。



L.BISS

從它（他？）的外表看來，大家也可知道這是一台名乎其實的戰鬥機械，其最大特色是可根據戰況作3段變身，其戰術靈活性極高。

TEXT：NEMESIS-T00





TECMO



想不到今期有兩隻遊戲是近乎同一類型，不過和《GI JOCKEY 2000》相比這《GALLOP RACER 2000》應該會較多人認識吧，可能因為《GALLOP RACER》系列有街機板。至於特色方面，兩者基本上分別不大，不過後者可以製作原創馬匹（「造馬」……），前者則要在另一隻遊戲製作後才可使用。而《GALLOP RACER 2000》本身在任何一方面也比前作《GALLOP RACER 3》優勝，所以亦是一隻值得考慮的作品（對喜歡賽馬的玩者來說……）



既可跑馬、又可「造馬」

操作方法（作賽時）

↑	出閘／連打時可加速
←	向左移動
→	向右移動
↓	減速
L1	切換雷達
L2	切換左邊視點
R1	切換雷達
R2	切換右邊視點
□	左邊打鞭
△	勝利POSE
×	改用另一隻手持鞭
○	右邊打鞭

SEASON MODE介紹



一個街機版近乎絕對不會出現的模式，玩者的角色是一個暫時沒有任何馬匹的騎師（這裡沒有馬房之分），當各位設定了騎師的名字、性別及制服後便要利用手上僅有的25000點JOCKEY POINT買馬參賽。遊戲中的比賽依然是設定了參賽資格，所以並不是每一項比賽也可參加的，總之所有黑色的賽事也暫不可參加。除了參賽（ENTRY）和買馬（SHOP）外，HORSE一項可以調查玩者的馬匹的各項資料（其中一項是牠每一季可以出賽的次數所以一定要留意一下），同時亦可將較弱的馬引退，牠引退後亦不是完全沒有用，因為牠會成為「造馬」（真係叫CREATE HORSE架）的材料之一，換言之是玩「配種」了。所以若要製造出最強馬，牠的父母一定要有一定的戰績才可。另外如果該馬在引退時得到一個特殊稱號（在特定的大賽如「菊花賞」等等勝出便會出現），該馬便可登錄到DREAM CUP MODE中使用。

那麼JOCKEY POINT是如何累積呢？方法便是在比賽中取得頭五名便可得到一定數目的JOCKEY POINT（名次愈高便愈多分），但相反「包尾」又如何呢？答案是會扣分！如果JOCKEY POINT被扣盡便會GAME OVER，大家要留意一下了。

其他模式介紹

PRACTICE MODE

練習模式一個（廢話），各位除了可以選用遊戲中出場的馬匹外，更可選用在SEASON MODE製作的原創馬匹作賽。由於是練習模式的關係，比賽完結後可以RETRY的，所以對於初學者來說的確是一個很好的練習地方，因為這類遊戲並不算易玩。



VS MODE

二人對戰的模式，畫面是以分割的形式進行，並可像PRACTICE MODE般自由設定賽道的狀況。



DREAM CUP MODE

同樣是對戰模式，不過這個是團體戰模式。如果之前在SEASON MODE未登錄足夠成員（每隊五匹馬）的話是不能玩這模式的。



眠繭

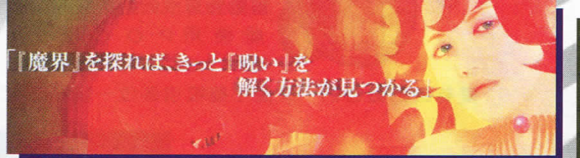
封印的禁書，惡夢之世界

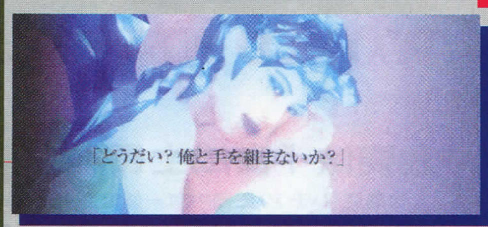
TEXT：MARKS

PS
製造商：Asmik
發售日：預定3月16日 售價：5800日圓
容量：CD-ROM 記憶：2 BLOCK
RPG/MEM

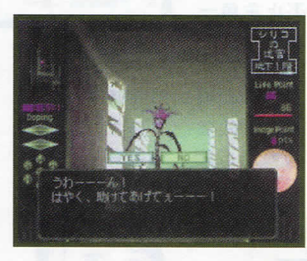
《眠繭》就是存在於書本中的惡夢世界，閱讀的人都會被封進「魔書」之中。當玩者閱讀這本書的時候，得到在中世紀已被封印在書中的「大精靈」們協助進入魔書的世界內探險，而探求返回現實世界的方法。遊戲的基本流程就是探索和戰鬥，往現實之路前進，途中需要收集一些道具和提升LEVEL，以迷宮盡頭為目標的正統玩法。遊戲當中準備了400種以上的道具和600種敵人。




「『魔界』を探れば、きっと『呪い』を解く方法が見つかる」



「どうだい？俺と手を組まないか？」

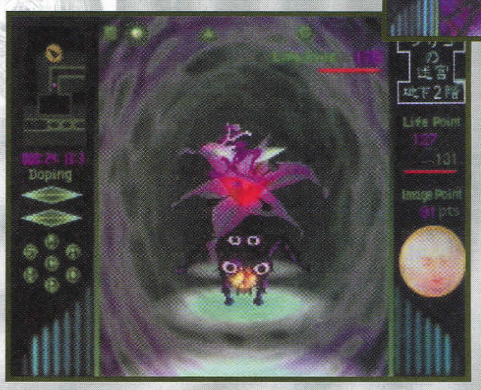
迷宮探索



書本的迷宮是一個會有魔物以REALTIME形式徘徊，與及滿佈機關的危險地方。突破這些難關至成功進入深處之間，途中是不能在迷宮內進行SAVE，有的只是暫時性，當DOLL被打倒時，那次冒險就會完全消失，因此甚麼時候走回迷宮之外是十分重要的。

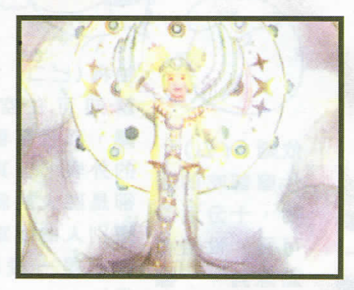
與魔物的決戰

當DOLL與魔物之繭接觸的時候，就會突然進入REALTIME的決鬥畫面。在決鬥畫面中，DOLL是可以進行前後的移動，而這種移動便是進行與魔物之間的距離調整，以武器攻擊、防禦和魔法等動作驅使戰鬥。當中最特別重要是魔法，詠唱是否正確是會影響威力的變化，這就是玩者的技量問題。



4大精靈

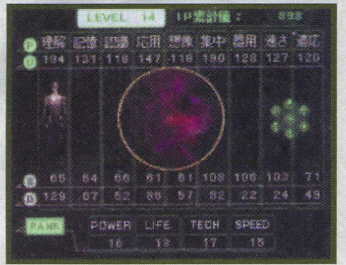
玩者開始在迷宮探索的時候，玩者是借取4大精靈的力量是十分重要的。由於他們的性格與屬性都各有不同，而只可以在他們中選擇其中一個成為玩者在冒險的同伴。被選中的大精靈就會為玩者準備一個人偶作為玩者的分身，將其力量寄宿在人偶之中，而玩者便操控它在迷宮中冒險。不過被選擇的大精靈則會產生人偶所使用的魔法，以及能力值的成長傾向等變化。由於大精靈們在魔書內失去了很多力量和記憶，所以在冒險途中需要將封印解封，而逐少逐少得到回復。解除封印，令大精靈完全得到解放就是遊戲的目的。

「あなた、死にたいの？」

DOLL的成長

DOLL的成長點數就打倒魔物時累積得來的IP（IMAGE POINT），以及從特定event中取得的DC（Dream Credit）。IP是提升DOLL的能力值，而DC則是魔法修得、及進行令能力提升的MINI GAME時之必需品。不過使用DC時就需要準備大量儲貨，來玩各式各樣的MINI GAME，可以進行自由度高的育成。




「もしかして、もしかして、プレイヤーさんって……」

TEXT BY隨風

PS
發售商：RIVERHILL SOFT
發售日：預定3月
售價：5800日圓　容量：CD-ROM
SLG/MEM.對應震動手掣

EXPERIENCE OF FICTION LIFE
ワーネバアイランド
World Neverland

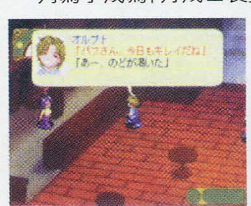
WORLD NEVERLAND SERIES
非一般動物育成

用番主機來育成吧！—

最近出的育成遊戲大部份都是使用POCKET STATION來玩，因為方便攜帶嘛，其中以《與小貓在一起》最為受歡迎。而今次這隻動物育成的遊戲雖然並不能使用POCKET STATION來玩，但當中可愛有趣的動物們，又能不能吸引各位一玩呢？

我要做「育成士長」！—

哈霧亞(ハモア)王國中有一個很受人尊敬的職位，名叫做「育成士長」。而主角為了成為「育成士長」，而展開為期六年的培養。要成為一個出色的「育成士長」，除了要有一個好的育成方法外，亦要有一顆熱愛動物的心。到底主角能不能在六年間培養出優秀的動物呢？





當然會有對手啦！—



既然「育成士長」是一個這麼好的榮譽，那麼想做的人當然就不止主角一個了。每個對手都有其特色及能力，各位不可掉以輕心喲！不過有一個好處就是，玩者如果跟他們的關係良好的話，除了可以讓彼此的動物交配之外，還有機會互相愛慕，發展成戀人的關係呢！

育成動物指南—

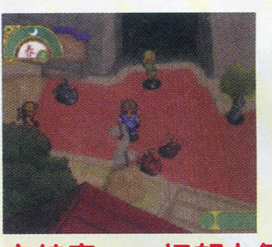
第一章：基本生活要解決

在哈霧亞王國中一並有四種動物，玩者每次可以選擇一隻動物來飼養。而它們的飼養也不必擔心，因為各位可以在房屋附近種植一些蔬菜或釣一些小魚小蝦給你的動物吃。

第二章：訓練活動不可少

基本生活解決後，當然就要訓練一下你的動物了，不然怎能在大賽中獲勝呢？訓練的內容有水泳、跑步等選擇，大部份都是加強動物體力的活動，要如何訓練就看玩者的意願了。

第三章：見見世面勿欠缺



當動物成長到某一個階段的時候，就要帶它出去逛逛，跟人聊聊天了。這樣除了可以讓動物培養出一個良好的性格外，亦可跟其他參賽者打打交道，關係良好的話可能更可讓雙方交配，繁殖出下一代呢！

完結章：一切努力等這天

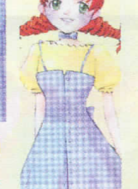


不論培育出一隻多優秀的動物，如果沒有人認識還是沒用的。因此要不時帶它參加比賽。比賽一年會舉行數次，各位可以借著比賽看看自己跟其他對手的差距有多大。

動物人物大介紹！—
人物篇



男主角利魯斯(ニルス)



女主角寶寶羅(ポポロソ)



亞藍(アラソ)：理智的青年，對培育動物很有辦法。為人比較單純，是一個不錯的對手。



莉莎(リセ)：為了培育強勁的動物，因此所作的訓練十分激烈，令到動物常常生病。喜歡速度型的動物。

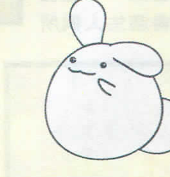


魯度科(ルドルフ)：筋肉型的他除了喜歡供應大量食物給其動物外，亦喜歡做一些提升體力的訓練。



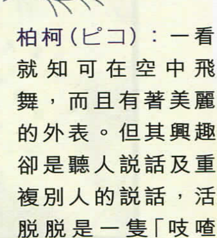
美莉莎(メリシサ)：在所有人當中最年長的一位，對培育動物十分有經驗，懂得以動物的長處補其短處。為人比較世故。

動物篇



依姆(イム)：什麼都吃的動物，十分活潑可愛。性格有點像狗，一樣都是對主人忠心耿耿。

柏柯(ピコ)：一看就知可在空中飛舞，而且有著美麗的外表。但其興趣卻是聽人說話及重複別人的說話，活脫脫是一隻「吱喳雀」。



卡咕(ガク)：第一次登場的動物，對主人十分忠心。

琪琪(キキ)：好奇心旺盛，喜歡外出及跟人玩。另外其頭腦也十分好。



TEXT BY隨風



PS	
發售商	CAPCOM
發售日	預定春天
售價	未定
容量	未定
RPG/MEM	

搵阿媽定係搵遺產？

「六千里尋母記」現代版？！－

在一條冰封的街道中，發生了一件新聞，新聞的主題是－《巨大的遺產》。而在云云的記者中，唯獨一位女性特別顯眼，更令坐在電視前觀看的ROCK，出發到北之街去尋找她。只因她，跟ROCK的母親十分相似。到底，ROCK能否找到此迷之女性？而這位迷之女性，跟ROCK又是什麼關係呢？





仲可以順便環遊世界－

上集的舞台主要集中於一個島上，可是今集就不同了。因為主角需要四處找尋有關「巨大的遺產」的資料，因此要在世界各地不同的街道作出調查。不過，移動的方法也很簡單，是有在地圖上有幾個名字，各位就選擇想去的地方去吧！



角色小小小介紹－

ROCK：

正義感強烈的熱血少年，到冒險、探險很有興趣。現在依靠從前在遺跡發掘出來的晶石來生活。不過有一件事令他很介懷，就是他的出生好像有著重大的秘密。



ROLE：

天少少女一個，最擅長於武器的開發。從小時候就對「巨大的遺產」有著很大的興趣，另外亦想找到失蹤的父母。



迷之男性



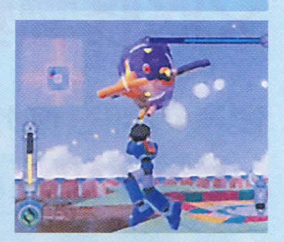
迷之女性

又係續集？今次有冇新意先？－

《ROCKMAN DASH》終於出續集，今次的作品名叫《巨大的遺產》。很多作品的續集都得不到太好的風評，亦被人認為只是「賣前作的名字」。希望今次這隻《ROCKMAN DASH 2》能夠受到歡迎，打破「續集」那種不好的風評吧！好喇，開始介紹！

關於戰鬥系統．．．－

戰鬥是使用即時戰鬥系統，即使類似那些「拳拳到肉」的玩法。不過跟敵人戰鬥的時候，最好就集中攻擊正面，因為損害會較大。亦要小心回避敵人的攻擊。這一種戰鬥方式其實於上集已經開始使用，源用至今集的原因也許是這種戰鬥方式比較真實，亦可以考驗一下玩者的實驗能力吧！



故事講一講－

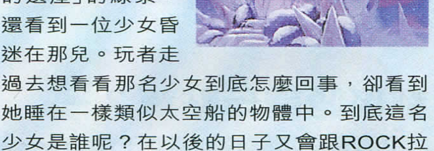
第一章：

ROCK得知「巨大的遺產」在「禁斷之地」後，便和同伴一起到「禁斷之地」探索。不過，因為「禁斷之地」是一條冰封之街道，因此他們便先到道具店買一些開發時需要使用的道具。但當他們到達道具店後，卻有一個迷之男性向他們詢問有關「巨大的遺產」的事，到底那位迷之男先生跟這次事件有什麼關係呢？另外，會出現第一次戰鬥事件。



第二章：

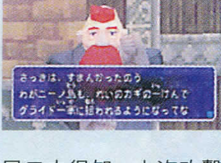
當ROCK到達「禁斷之地」後，便開始作出調查。可是他們不但找不到有關於「巨大的遺產」的線索，還看到一位少女昏迷在那兒。玩者走過去想看看那名少女到底怎麼回事，卻看到她睡在一樣類似太空船的物體中。到底這名少女是誰呢？在以後的日子又會跟ROCK拉上什麼關係？

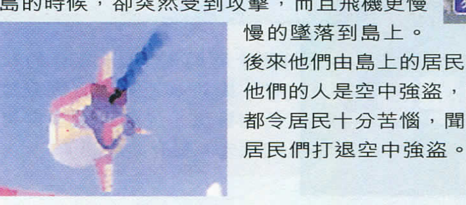




第三章：

離開「禁斷之地」後，ROCK一行人便到第二個地方進行調查。今次去的地方叫做「二一ノ島」。可是，當他們坐飛機直往那個島的時候，卻突然受到攻擊，而且飛機更慢慢的墜落到島上。後來他們由島上的居民口中得知，上次攻擊他們的人是空中強盜，而這些空中強盜一直都令居民十分苦惱，聞此，ROCK便答應幫居民們打退空中強盜。





TEXT BY隨風



又將怪物變成咭



怪物殺到埋身！

一直以來都有很多以「MONSTER」(怪物)為主的遊戲，其中最出名的當然就是POCKET那隻MONSTER了。今次不是介紹《POCKET MONSTER》，而是另一隻出名的遊戲、在GB上也出盡風頭的《MONSTER FARM》。這隻遊戲一直都是以育成怪物為主，不過今次好像有點新玩法，現在就為大家介紹吧！

要遊蕩都要睇地方

今次的舞台是「怪物樂園」，而當中除了敵人之外，當然亦會有朋友。現在先來介紹一下「怪物樂園」的幾個主要建築物。



BCセソター：這個是「BATTLE CARD」的協會。當玩者加入這個協會後，就可以參加它舉行的比賽。而只要玩者來過這裡一次後，就會自動成為這裡的會員。



研究所：當玩者得到一種叫做「冉盤石」的東西時就可以拿來這兒作出研究。亦可以跟某些咭合併。另外，每種「冉盤石」只需要一顆，再多也沒有用處。

レストラソ：旅程開始後就會自動來到這兒。這裡是讓玩者練習戰鬥的地方，一開始先來這裡好好練習一番才到別的地方闖天下！

ライブハウス：這兒有多不同的客人出入，玩者可以在這兒找人當對手戰鬥。另外，如果玩得太累想休息一下也可以到這裡來，因為這裡常常有人演奏一些美妙的樂曲。

都係唔識玩點算？

其實基本上這遊戲的操作不會太難，不過如果各位還是不太放心的話，可以先練習一下各種咭的運用及戰鬥的方法，亦可嘗試一下各種咭的組合所得出的效果。而對於沒什麼時間作出練習的玩者，則可以把難易度改到較低的程度，先玩多幾次容易的模式才提升難度吧！





旅程開始！LET'S GO！

大家好，我是主角帕維爾（プレイヤー），今天是我助手柯露多（コルト）的生晨。可是當我想幫他開生日會的時候，柯露多竟然突然消失了，而我亦被引領到一個「怪物樂園」去。我為了要出





柯露多，於是便在「怪物樂園」展開旅程。不過我知道在旅程中將會遇到很多不同的危機，因此收集咭牌也是十分重要的事。

點都要識戰鬥方法

一開始玩者會有五十張戰鬥用的咭牌及三隻怪物，完成組合後就可以開始戰鬥。每次雙方都先拿五張咭出來，不過手上並沒有五張咭的話，就要把咭分割成兩張咭。跟著





便可以對我方的咭牌作出「攻擊」或「防守」的指令，當然敵人也一樣，雙方不斷重複「攻擊」及「防守」直至其中一方倒下。

咁多種咭，幾時先儲得完？

遊戲中一共有４０多種怪物及３００種以上的咭牌，不同的咭有不同的功能。下面的表就是咭的大概功能表了。各位要好好記著咭的功能才能使戰鬥事半功倍。另外除了以下所講述的功能外，還有體力回復的咭。



攻擊

ちから技	把效率提升至和敵人一樣及提高自己的防守能力
かしこま技	減低對手的能力及提高自己的防守力
特殊技	令對手不能防守自己的攻擊

防守

回避技	令敵人的攻擊變成無效
防禦技	減低受到攻擊後所受到的傷害

ANDY之禮物

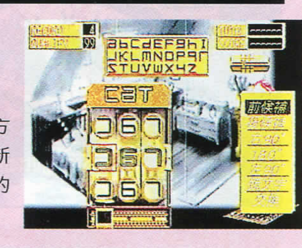
TEXT BY隨風





PUZ GAME的新突破
玩法終於有創新！—

雖然一直以來都有很多不同的puz，不過都是由「俄羅斯方塊」演變而成的，玩得多也會覺得悶。不過近年開始有些創新了，例如之前那隻很「hits」的「XI」。今次這隻以轉換英文字母的遊戲，不知又能不能「HIT」起來呢？

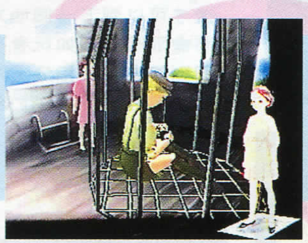


少些腦力都唔得！—

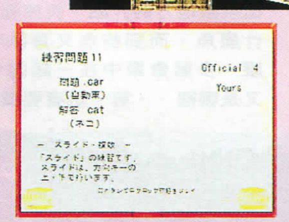
今次的遊戲主要環繞著一個類似密碼鎖的東西，玩者要用那個密碼鎖來解決困難。玩法主要是把英文子母轉換，例如把cat變成cow，單是這樣子的話可謂一點難道也沒有。可是遊戲中有限著玩者的移動次數，如果不能會在指定的移動次數中變換成為，分數就會減少。如果超過得太多，更會game over呢！真是不易輕看它的困難度。

為什麼會多左個密碼鎖呢？—

故事開始於主角的九歲生日，她的朋友送了一個類似密碼鎖的東西給她。主角收到後當然十分高興。於是待朋友走了後便立即玩了起來，玩了幾個難道之後覺得累了，很快就進入夢鄉。在夢中主角遇到很多趣事及困難，要時常使用那個密碼鎖來解決。第一件任務就是救出被困在鳥籠中的男孩，往後男孩在跟玩者一起冒險。









唔識轉，點算？—

既然遊戲的困難都要用密碼鎖來解決，不懂得操作又怎行？不用擔心，現在立即為你送上操作表。

轉換密碼鎖時的操作表：

方向掣	移動前後左右
□掣	反轉
△掣	旋轉１８０度
×掣	回到前一個步驟
○掣	交換
Ｒ１掣	向左轉９０度
Ｒ２掣	出現一個控制表
Ｌ１掣	向右轉９０度
Ｌ２掣	出現二十六個字母的表
「ＳＴＡＲＴ」掣	重新再來或離開
「ＳＥＬＥＣＴ」掣	對玩者作出指示（只能在練習模式使用）

故事模式中移動的時候：

方向掣	移動前後左右
□掣	叫做記事簿
△掣	現在要做的事情
×掣	取消或在移動時加快速度
○掣	調查或確定
「START」掣	記錄或讀取
「SELECT」掣	出現操作表

轉動時要點—

之前已經提過變換時會計算移動次數，因此每一步都要很小心地計算，千萬別作無謂的移動。而移動的時候是整排一起移動的，如果只想移動某一排的話，就把它附近的那一排字母抽起。但緊要每一個動作都會計算作移動（除了左右移動）。在練習模式中一定要在指定次數中成功才可以繼續，而在故事模式中超過限定次數的話就會令成績變差。



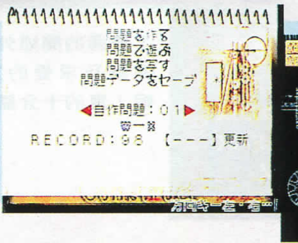
鈴聲響噹噹，靠佢至在行—

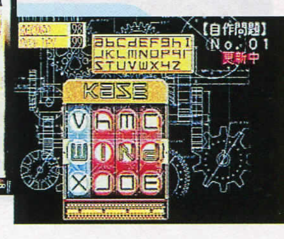
在故事模式中移動時如果經過一些可以調查的物品，電腦在發出噹一聲來提示玩者。調查每一種物品是很重要的，例如一開始是沒有地圖的，當玩者調查地圖後就可以在記事簿找到地圖。另外亦可以不時跟你的同伴聊聊天，也許可以得到重要的情報呢！可是要注意的一點是，經過同伴身邊時也會出現噹一聲，因此要留意那些「噹」到底由那兒發出。



自己創作更有趣—

覺得電腦中已有的問題太易或太難？不要緊！你可以自己創作一些題目出來玩。在開始畫面時在一個項目叫做「CIMSTRUCT MODE」，進入這個模式後就可以自己設計題目了。首先選擇一個號碼，再選擇「問題的作成」，之後便進入設定畫面。最多可以設定八排的字母，當所有字母都選擇完畢後，就設定轉變前的字母。用不同的顏色代表使用那一種轉變方法。當整個過程完成後才可以試玩。最後記得要儲存完成了的問題，不然一切都會白費心機了。





TEXT BY隨風

你喜歡點釣？



PS 發售商：STARFISH 發售日：發售中
售價：5800日圓 容量：CD-ROM
SPT/MEM/對應震動手掣/對應釣魚專用手掣/1~2P

釣呀釣，停不了

釣魚遊戲近年來勢洶洶，出了很多不同的遊戲，喜歡釣魚的朋友一定很高興吧？而這隻《SUPER BLACK BASS X2》則是一隻比較真實的遊戲。玩者要自己駕駛著遊艇出海垂釣，而遊戲目的則是在不同的比較中獲勝。



創做左個人先啦！—

遊戲一開始當然要先有了只屬於玩者的角色，不過其實只需要選擇一個角色(一共有一男一女可選擇)及為角色命名就可以了。進入遊戲選擇了模式後，跟著就是選擇釣魚的地方了。這時候就會出現該地方的介紹，例如那兒有什麼魚，而那些魚又喜歡吃什麼，多數會集中在一起的地方又是哪裡‥‥等。玩者要選擇一個適合自己的地方來釣喲！



參加大賽我贏晒—

遊戲一共分為多個模式，現在先介紹一下比賽模式。此模式當然就是要玩者在不同的比賽中得到勝利。一開始只有一個地方供玩者選擇，玩者要得到勝利後才可以到下一個地方去。比賽的時候將會限時，假如玩者不能在有限時間內回到起點就會扣分，再者就會被取消資格了。因此不論各位的技準多好，沒有時間觀念或是方向白痴也是十分危險的。





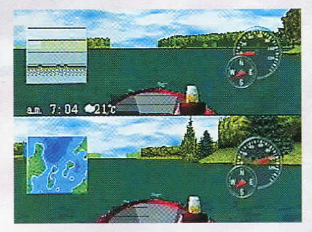
如果只想就咁玩—

覺得參加比賽太麻煩？不要緊，因為有一個模式只單純的玩釣魚。同樣地，一開始不會有太多的地方供玩者選擇，要先玩破某些地方，方會出現一新地方給各位遊玩。這個模式大置上跟比賽模式沒太大的分別，連時間也一樣會計，不過即使你過了時也不會被取消資格罷了。



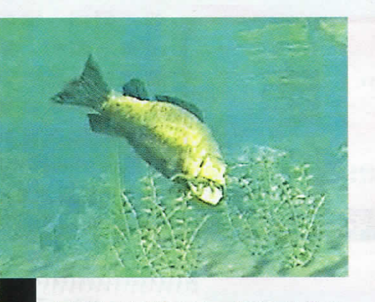
兩人對戰更好玩—

討厭一個人的玩者，可以把男／女朋友拉來跟自己一並享受釣魚的樂趣了。兩個人在同一個地方中釣魚，看誰釣的魚最大，最多？而玩者也跟前兩者沒什麼分別，都是駕駛遊艇到適合的地方，開始釣魚，換魚餌‥‥等。不過多了的樂趣就是比拚的快感，再不然叫大一班親朋戚友來玩吧！



如果不懂魚的習性‥‥—

遊戲中還有一項「基礎智識」，當中除了會講述釣魚的方法外，還會講述魚的習性、生態、吃的東西等。而且更有遊戲中會出現的魚的詳盡介紹呢！這一個項目對於喜歡魚的朋友一定會感到興趣，因為除了普通的簡述外，連對幼魚的保護及求愛的方法也有講述呢！真的十分益智及有趣！





魚餌超速遞—

之前都說過不同的魚有不同的習性，而吃的東西自然也不同了。遊戲中一共有十多種的魚餌，而各位一定要弄清楚什麼魚吃什麼餌，弄錯的話，那些魚可是碰也不會碰的呢！而且，除了魚的原色外，玩者亦外把它調較至白色或透明，以配合不同的地方及魚的習性。

釣魚手扎—

按鍵	功能
□掣	拋餌
△掣	設定、在水中轉換視點
×掣	慢慢收線
○掣	快速收線
R1	地圖
L1	轉換視點

TEXT：NEMESIS-T00

GI JOCKEY 2000

不死騎師誕生

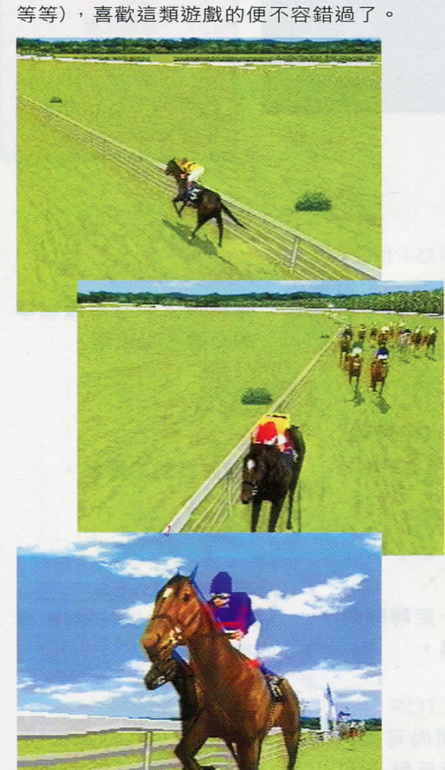
GI JOCKEY ジーワンジョッキー 2000 ドラマチックレーシングゲーム

PRESS START

©2000 KOEI Co.,Ltd.Made in Japan


PS
製造商：KOEI
售價：5800日圓　發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：4 BLOCKS
1P／SLG／MEM／對應ANALOG手掣(可震動)

雖然KOEI推出的遊戲好像以戰略遊戲為主，但她也曾經推出過不少其他類型的遊戲，其中之一便是競馬遊戲《GI JOCKEY》了。而這隻《GI JOCKEY 2000》可說是它的強化版，遊戲的玩法、故事及人物等均和前作相同，不過遊戲追加了不少EVENT，比賽及馬匹的資料亦更新了，加上對應同廠的著名競馬育成遊戲《WINNING POST 4》(《WP 3》也可)的SAVE DATA(如對戰資料、原創馬匹的資料等等)，喜歡這類遊戲的便不容錯過了。



操作方法

←／→	馬的左右移動
L1／L2	左邊視點的切換
R1／R2	右邊視點的切換
□	左鞭
○	右鞭
△	加速
×	減速

遊戲心得

說來慚愧，我自己其實暫時仍未取過第一名。不過這也不足為奇，這類遊戲除了操作有一定難度外，更要非常留意馬的狀態才可。因為馬除了會有鬥志、潛能及體力等東西外，在比賽中的最多只能令鬥志及潛能回復，體力是不會回復的(最多只能減慢其消耗)，所以保留實力可說是勝負的關鍵之一。但要留意並不是每一匹馬也適合作後來居上，若要知道馬適合用那一種跑法便要留意其腳質計(即四個箭嘴)，不同位置的箭嘴代表馬適合在那一個位置，不過亦有些馬在任何位置也可發揮其實力。另外大家可能會認為轉彎時留在內側可以保存體力，但由於其他馬多是以這個方法轉彎，換言之碰撞的機會變得非常多，所以危險性一點也不低。

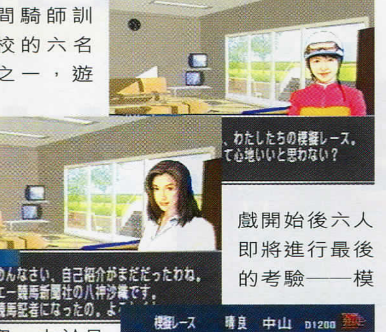
永遠的騎師生涯

今集的STORY MODE和前作可說近乎一模一樣，同樣是一個不會完結的模式。在這模式中玩者除了要在各大小賽事取得勝利外，更要有不俗的人際關係，否則可能會出現各種麻煩(例如得不到好的馬)。

流程介紹

最後的考驗

玩者的身份是一間騎師訓練學校的六名學生之一，遊戲開始後六人即將進行最後的考驗——模擬比賽。由於是模擬比賽，勝負並不會有太大影響，不過這亦是STORY MODE的唯一練習機會，所以應盡量取得勝利。





選擇馬房

比賽完結後六人便會正式畢業，而同時來自關東或關西的馬房的人便會前來招攬新的騎師。玩者當然不會例外，各位可從四個分別來自美浦(關東)及栗東(關西)的馬房作出選擇，這兩個地區除了人物的口音不同外(廢話！)，登場的馬匹亦會有所不同。故此各位必須慎重考慮。



找尋馬匹

選擇了馬房後，玩者便會成為真正騎師，之後便要接受委託參加各種賽事了(藍色的便是委託的賽事)。由於玩者是新人的關係，並不會有很多馬房提供馬匹(即使有，馬的實力恐怕……)，不過隨著玩者不斷取得勝利甚至成為自由身後他們自然較樂意提供馬匹。而當找到「目標」，各位必須再選交涉NEGOTIATION)兼且RIDING POINT要有一定程度才可用該馬匹出賽。完成以上工作後便會開始比賽了。







By: Agent X · Glen





人類史上最快賽車



原來未來賽車遊戲《WIPE OUT》已經推出了三集，論遊戲的畫面和流暢度絕對不比其他PS的賽車遊戲遜色，可能因為故事背景是未來所以可在某些地方節省機能吧。至於遊戲本身質素亦不俗，而且可以使用武器攻擊對手，喜歡這種未來賽車的讀者不妨一玩。



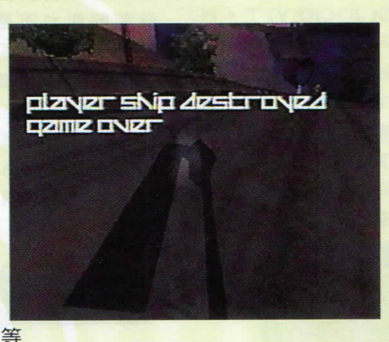


wipeout ver. three

遊戲玩法與心得



遊戲玩法基本上和正統賽車分別不大，不過遊戲中設有武器、能源(即HP)和HYPERTHRUST等正統賽車遊戲比較少見(應該說近乎不會出現)的東西，所以需要注意的地方明顯比較多。取得武器的方法是駛過那些顏色特別的地板，如果駛過的地板是紫色的時候所取得的武器是用作攻擊的(如MINES、ROCKETS等等)，黃色則是輔助系的(如吸收HP、自動操縱、防護罩等等)，出現方面則是隨機的，故此覺得不滿意的可以按○把它放棄再取(使用中亦可按掣解除)。至於藍色則不會取得任何武器，但會提高車的速度(短時間)，配合HYPERTHRUST便可作短時間的高速移動。HYPERTHRUST是一種消耗HP的加速方法，所以切勿亂用，否則車會很容易撞毀。



操作方法(手掣用)

由於這遊戲駕駛的並不是正常的賽車，所以操作方面和正常的賽車有點不同(其實只是用多數個掣而已)，現在會介紹一下其操作方法：

按鍵	操作
←	轉左
→	轉右
↑	機頭向上
↓	機頭向下
□	使用武器
△	改變視點
×	加速
○	放棄武器
L1	後方視點
R1	HYPERTHRUST
L2	左AIRBRAKE
R2	右AIRBRAKE

武器表



AUTO-PILOT
起動後一定時間內自動操縱，可用作處理麻煩的彎角。

FORCE WALL
在賽道上製造阻礙敵車的力場，可破壞。

CLOAK
起動後一定時間內不會被敵車LOCK-ON。

ROCKET
向前方發射的飛彈。

GRAVITY SHIELD
起動後一定時間內不會受傷。



MULTI-MISSLES
射出可以LOCK-ON的導向飛彈。

REFLECTOR
一定時間內可將敵車的攻擊反射。

QUAKE DISRUPTOR
賽道發生震動，可令前方的車受傷，同時可將可以破壞的物件破壞。

ENERGY DRAIN
吸收附近的敵車的能源。



PLASMA BOLT
擊中的敵車會立即消滅，同時可將可以破壞的物件破壞。

MINES
在車的後方放出浮遊機雷，可破壞。

基本遊戲模式介紹

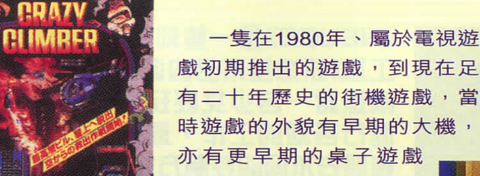
SINGLE RACE

玩者在賽道上和其他車競賽，敵車的數目可在OPTION中自由調教(可以沒有)，如果在限制時間內未到達CHECKPOINT便會GAME OVER，而如果能源不足可以到PIT補充。

TIME TRIAL

這模式中只有一個對手，同時不會有武器出現，不過和SINGLE MODE一樣要在限時內到達CHECKPOINT和同類遊戲一樣，這模式是設有「鬼車」的，不過出現條件除了要完成這模式外，更要用2 BLOCK記錄資料。

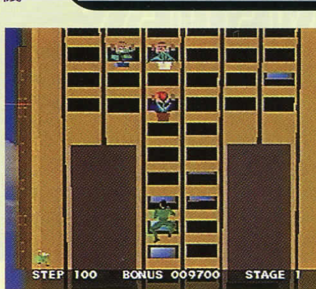
TEXT：悟空



細路你玩過未？

一隻在1980年、屬於電視遊戲初期推出的遊戲，到現在足有二十年歷史的街機遊戲，當時遊戲的外貌有早期的大機，亦有更早期的桌子遊戲機，但相信年紀較輕的朋友都沒有玩過這遊戲，如果年齡沒有二十五以上的朋友都沒機會玩到這遊戲；到了今年2000年廠方可能為了慶祝2000年這個大日子而推出了這隻《CRAZY CLIMBER 2000》，基本上遊戲的玩法和二十年前沒有分別，都是控制遊戲角色在大廈外爬牆，只是將遊戲由當年的2D畫面變成3D畫面而已。

PS	
製造商：日本物產	售價：3980日圓
發售日：發售中	
容量：CD-ROM	
1P/ACT/DUAL SHOCK對應	



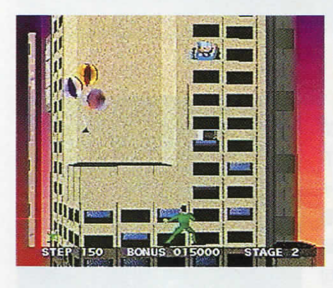
遊戲玩法

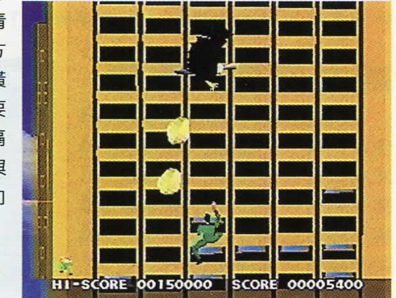
遊戲的玩法非常簡單，就是控制遊戲角色在大廈的外牆不斷以大廈的窗框向上爬，其間窗框會不規律的將窗簾落下，如果角色在窗簾落下前手還放在窗前便會被夾倒而掉下去，遊戲除了窗簾之外還會有其他障礙阻擾玩者，例如每個窗戶隨時都會有人掉下花盆、雀鳥的排泄物等東西，玩者要將這些障礙物一一避開，只要順利爬到大廈頂便算完成一關。



操作方法

遊戲的操作方法可謂相當複雜，如不熟悉的話便不能進行遊戲。遊戲的操作方法是以╳和△做出爬行的動作，╳是左手而△則是右手，而十字掣則是控制角色的左右移動和左右手先後交替；遊戲開始時是以左手為先右手為後，這時只要不斷先按△再按╳，但要肯定角色在伸出的手已抓緊下一個窗框才伸出另一隻手，爬行時要有節奏，不能太快亦不能太慢，若果在爬行時看到上方有東西掉下便要立即向橫移到其他窗框，方法是向左移便緊按□、向右移便緊按○，舉個例、若想向左轉便先緊按□，之後便按十字掣的左方，角色便會向左移，另外有時玩家會出現不能橫移的情況，解決方法是只要向反方向回去一次便可再次向橫移，但要留意一點，就是要清楚角色橫移時手是否與隔壁窗框成手平線，因為手與窗框一定要成手平線才可向橫移動。





模式介紹

遊戲可以選手的模式只有三個，分別是「GAME START」、「OPTION」和「ORIGINAL MODE」，下文將會為大家詳細介紹每個模式的用途。

GAME START

進入後會進行這個2000年版本的CRAZY CLIMBER，遊戲會以3D的立體畫面顯示，這個模式有四關，每關都有一定的難度，每過一關遊戲的難度會續漸增加，能否將四關全部完成便要看玩家的本事。

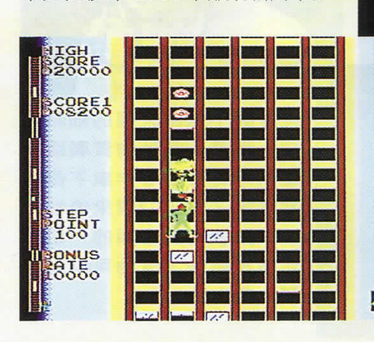


OPTION

更改2000版本的遊戲設定的地方，在這　可以更改遊戲進行後取得多少分數會1UP、開始遊戲時的隻數、續版的CREDIT數、是否開啟遊戲的震動機能、及改變遊戲角色的身體顏色等多項設定。

ORIGINAL MODE

將二十年前街機版本完全移植的遊戲模式，同樣是有四關，選擇後會進入當年遊戲在街機時代的畫面，這　會再有數個選擇，應很易明白故筆者不多作介紹，不過這處和2000年版有點不同，就是在完成全部四關遊戲也不會停下來的，當完成第四關後便會由第一關重新開始，就是這樣遊戲會一直循環不息繼續下去。

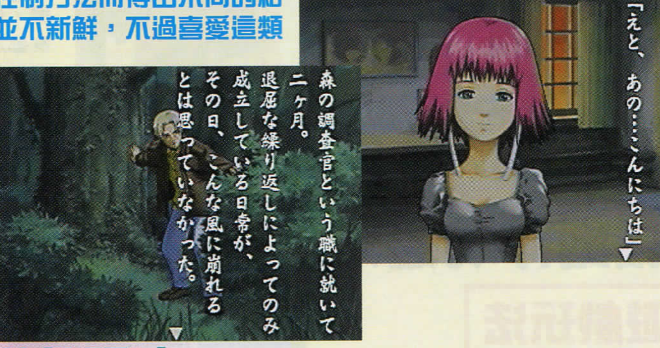


一顆由大自然創造的生命

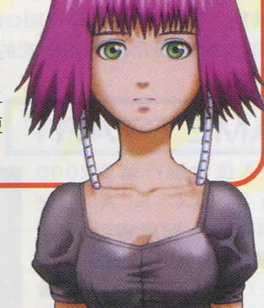
By: Agent X · Glen



《NEUES》是一隻和電腦遊戲《夢工場》玩法差不多的遊戲，兩者同樣是將一名少女經玩者的意思去進行各樣的工作，最後會因應玩者過去不同的控制方法而得出不同的結局，遊戲玩法並不新鮮，不過喜愛這類少女育成遊戲的玩家在近期沒有這類遊戲推出的時期來說也是過不錯的選擇。



主要角色介紹



アン

遊戲主角，身體由大自然創造，在機緣下被サイアス在森林內發現她，之後仗被サイアス帶回家便開始自己的人生。

サイアス

被派遣到某森林調查的少年，在森林調查期間發現了アン，於是便將她帶回家，遊戲便在這時正式開始。

ユニコーン

擁有神秘力量，是森林的守護者，亦擁有與人類談話的能力，與主角アン存有一種微妙的關係。

遊戲玩法

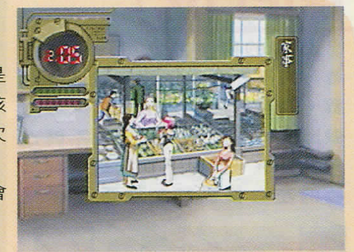


和一般的育成遊戲一樣，都是先編排アン的工作以增加她各種能力值，這些工作包括森林調查、家務、各項練習和打工等，雖然工作可以增加アン的能力值，但相對亦會將其他能力值降低，這些能力值會直接影響遊戲的結局，最後會出現何種結局便要看玩家如何決定主角的行動。

遊戲畫面解說

遊戲中會出現的畫面基本上有三個，分別是EVENT畫面、工作編排畫面和能力值加減畫面，以下將會是這三個遊戲畫面的解說。

EVENT 畫面



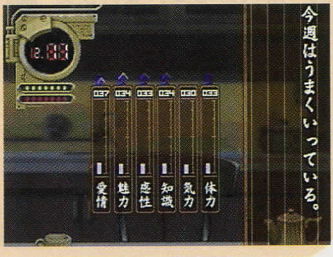
先說EVENT畫面，可以說這是一幅靜止了的圖畫，在遊戲應該是出現次數最多的畫面，當每次決定好アン的工作後便會出現，另外如果做了某些指定的事也會出現這些畫面。

工作編排畫面



決定サイアス和アン在一星期內工作的畫面，在畫面內可以見到有上下兩部份，上面那部份是屬於決定サイアス工作的部份，而下面的部份則是決定アン的工作部份，決定方法就是按下〇掣便會看到工作表，這時便可選擇給與角色的工作，サイアス可以選擇的只會是關於森林調查的工作，而アン的工作除了森林調查工作外還會有其其他如家務、各項練習及打工賺錢等。

能力值加減畫面



這個畫面會在每次工作完畢後便會出現，它會顯示出角色在今次的工作中各個能力值的變化，另外角色在多次工作後都必定要進行休息的指令，否則角色便會因為沒有休息而病倒。

遊戲故事

遊戲的故事是講述森林調查員サイアス在森林調查時，在一大樹下發現到女主角アン，卻發現





她身體不是由人類的細胞組成，而是由其他物質製造，基於好奇及善心作祟下便帶她回家，當アン醒來後サイアス更決定將人類的一切一切教授給她，令她可以與人類一起生活。

TEXT：悟空

20世紀striker列傳

超乎歷史界限的夢幻對決！！

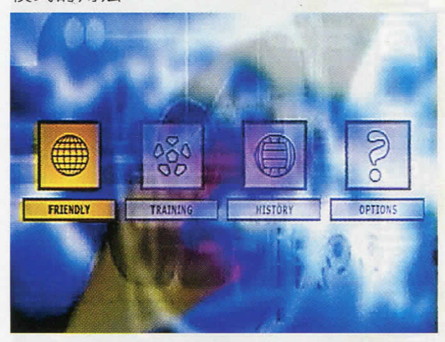

PS
製造商：Virgin
售價：5800日圓　發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：6 BLOCKS
1~2P/MEM/SPT/DUAL SHOCK對應

在近期一片運動遊戲熱潮下，又有廠商推出了一隻足球遊戲，遊戲是以可使用40年來足球史上的各國球星為賣點，除此之外、更可以將一些已經成為事實的歷史改變，相信對足球歷史有興趣的朋友這遊戲必定適合閣下。



模式解說

遊戲共有四個模式，分別是「MAIN MENU」、「1PLAYER QUICKSTART」、「2PLAYER QUICKSTART」和「LOAD GAME」，現在先為大家簡單介紹一下這四個模式的用法。



MAIN MENU

進入後會再有「FRIENDLY」、「TRAINING」、「HISTORY」和「OPTION」四個模式供選擇，「FRIENDLY」這是個可以使用由1958年到1998年曾經在世界盃出場的國家隊伍來互相



對戰的模式，選擇後電腦會要求玩者先選擇好控制方向，之後便要選擇區域，選擇好區域後便選擇使用那個年份的國家隊伍，之後



便可以開始比賽；「TRAINING」可以讓玩家進行沒有任何對手及2限制的自由練習，可以進行各種攻擊組織、罰球和角球的訓練；「HISTORY」可以選擇進行不同年份的世界盃賽事，進入後可以設定模式的進行方式，是否進行外圍賽和比賽時間等；「OPTION」進入後可以改變遊戲各個模式的設定，如有否十二碼、Offside及紅黃牌等。

1PLAYER QUICKSTART

不用設定任何項目，選擇後便會由電腦自動選擇隊伍，之後便立即開始對電腦戰的比賽。



2PLAYER QUICKSTART

和1PLAYER QUICKSTART模式一樣，都是不用設定任何項目，選擇後便會由電腦自動選擇比賽隊伍，選擇好隊伍後便會立刻開始二人對戰的比賽。



LOAD GAME

不用多說，這是用作讀取遊戲記憶的地方。



遊戲介紹

今次由Virgin推出的《20世紀striker列傳》，其賣點是可以使用40年來多屆世界盃的各國國家隊球星進行比賽，





那些擁有甚麼「皇帝」、「將軍」及「天才」稱號的球員都可以在遊戲中使用，而且更可以以不用年份的隊伍進行比賽，即是可以使用86年由「天才」馬勒當拿帶領的阿根廷對82年擁有「黃金四人組」的巴西，總之比賽隊伍的組合可謂相當之多；除了可以使用歷屆各國球隊外，玩家亦可以在遊戲中改變已經變成事實的歷史，例如大家進行94年的世界盃時，可以使用日本隊進行外圍賽，歷史中日本是在外圍賽一場對伊朗一戰中以零比一落敗而飲恨不能奪得決賽週的入場卷，玩者可以控制日本隊重新與伊朗進行一次比賽，能否改變歷史便要看玩家的本事。

組織史上最強的足球隊伍！！

遊戲另一特色，就是可以將年代不同的選手自行調配到同一球隊中，不管是那個年份，只要是同一個國家的國家隊隊員便可以將他們編排在一起，這樣玩家便可以將自己喜愛的球星編成在同一隊伍中進行比賽，將每個年代的球星都集合在同一隊伍中，究竟球隊會強到那個地步？那便要玩家去親身體會一下。



玩後感

筆者覺得遊戲的畫面只屬一般，而且操作也比其他同類的足球遊戲為難，不過遊戲賣的點是可以使用過往昔日在球場上奔馳的球星，更可以將他們編排在同一隊伍上，這點是值得欣賞的，另外要提的就是遊戲內的球員資料做得很詳細，就算對足球歷史不太熟悉的玩家只要看過遊戲內的資料都必定會增加對足球歷史的認識，以近期的足球遊戲來說這絕對是一隻可以一試的遊戲。





TEXT BY隨風



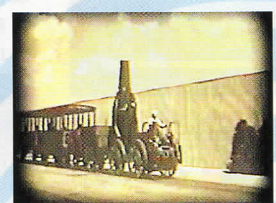
RAIL ROAD TYCOON II

PS
發售商：POP TOP SOFTWARE
發售日：發售日
容量：CD-ROM
SLG/MEM/對應震動手掣

萬丈鐵路由你創

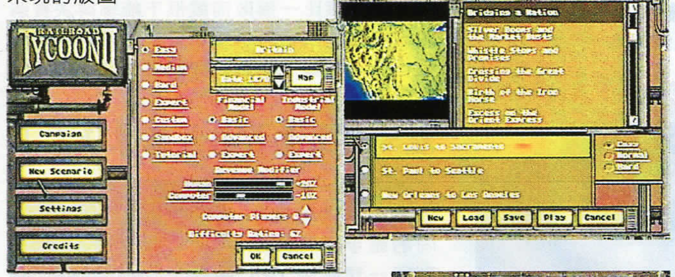
起鐵路？駛乜驚呀？—

模擬遊戲一直都有不少，尤其是電腦的遊戲。而今次這隻由電腦移植過來的《RAIL ROAD II》大家又喜不喜歡呢？名副其實，遊戲玩的是建築鐵路，全世界的鐵路都由你所做，再加上不同類形的火車在上面行走著，這種滿足感可不是假的！現在，帶領各位進入鐵路的世界！



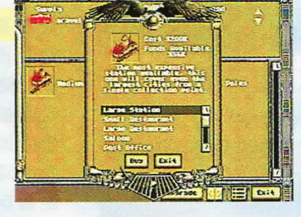
多個版圖任你選—

遊戲中一共有多個不同的版圖供各位選擇，除了已經設定好了的版圖外，各位亦可自己創做一些新版圖，例如其年份、難易度等。當選擇好版圖之後，就可以開始遊戲。不過較為可惜的一件事，就是SAVE的問題。遊戲中並不能在建設中儲存，一定要玩者已經玩破一個版圖回到選擇畫面可以SAVE和LOAD，換言之只可以儲存已玩及未玩的版圖。



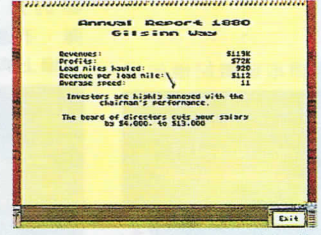
我仲想要其他—

只建築鐵路是沒有用的，因為建鐵路的目的是運輸一些食品或用品到別的地方。可是假如根本沒有東西可以運，又有什麼用呢？而版圖上有很多建築物，玩者只要對著建築物按「×」掣就可以看到該建築物的資料，有需要的話就按「×」掣買下它。不然就按「△」掣取消。另外，各位就可以在車站中建一些酒店、飯店等來吸引遊客。



金錢是一個大問題—

人是現實的，沒錢就什麼都幹不了。因此常常留意自己的金錢數目十分重要。如果沒錢就不能建鐵路，買東西。雖然遊戲中是可以借錢，不過只限於一開始不夠錢起鐵路時才可以得到。開始了遊戲後如果不夠錢就真的只好慢慢「等死」了。其實還有一個方法，就是賣出一些建築物了。可是最好還是平時多留意自己的財產吧！





快速賺錢有妙法—



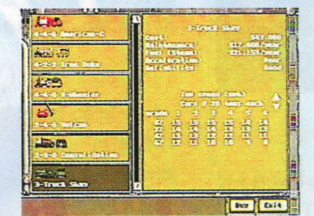
遊戲一開始玩者要先最少建建築一條鐵路，而且亦要有火車行走。之後可以把速度加快，當火車來回幾次後，玩者的錢應該已經多了不少。這時候玩者就可以看看附近還有什麼地方，慢慢把自己的鐵路加長。不過建議玩者每三至四個站使用一架火車，因為火車來回太多個不同的車站，不但所收的錢會比較少，而且亦會加速它壞的速度。



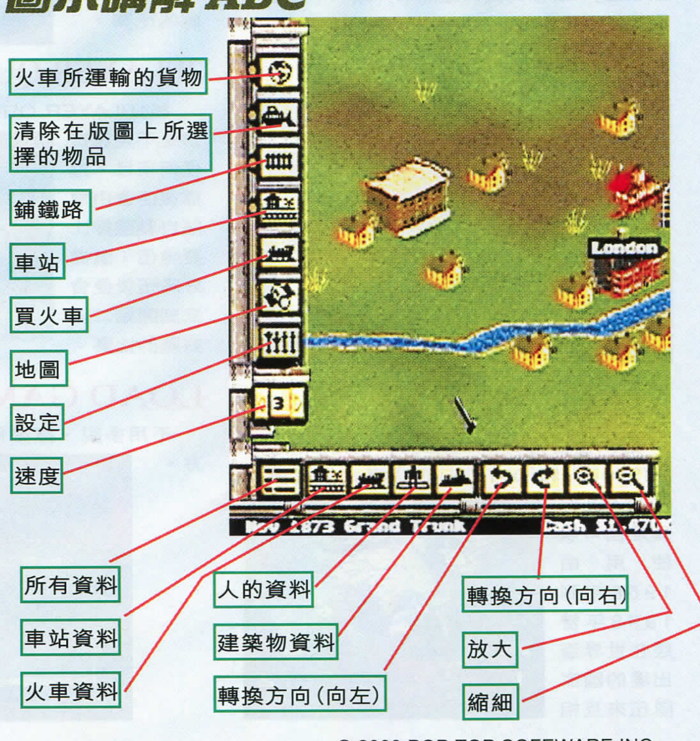
點起鐵路先？—

版圖中有很多的地方名，最好就每個地方皆建一個車站。而車站跟車站之間的鐵路則不能斷開，因為斷開的話火車就不能行駛了。當玩者建議了一部份的鐵路後，就可以買火車了。而火車亦有很多不同的類似可以選擇，各位可以視乎自己的需要來購買適合的火車。購買火車後就可以設定它的行走路線，記得細心設定，否則就會行「怨枉路」，白白浪費時間了。





圖示講解ABC—



撰文者：山寺良牙





製造商：TAITO　發售日：1月27日
價格：5800日圓
記憶：1 Block／3～6 Block (PocketStation)
SLG／MEM／DUEL SHOCK／《電車GO！》專用控制台／PocketStation

分道揚標？電車GO！名古屋鐵道編

《電車GO！》系列再有新成員加入PlayStation大本營，相信一直有留意「本誌」的話也會知道，就是今次所介紹的——《電車GO！名古屋鐵道編》。



《電車GO！名古屋鐵道編》——顧名思義，今作就是行駛名古屋中最著名的私人鐵路公司——名古屋鐵路公司(俗稱：名鐵)，這所公司所主要經營的路線當然也是在名古屋內，特色是有多種車型，除了有一般的鐵道外，亦有一些如輕鐵般的「路面電車」，而遊戲中亦會有一條輕鐵路線「美濃町線」和一條單軌列車線，現在刊出遊戲中所有出場路線：

(註：大部份「特級」路線需完成一定數量的上級路線方可行駛)



路線名稱	起行站與終點站	種類	使用車型	難易度
軌道線	北一色→競輪場前	入門編	880系	上級(☆☆☆☆)
鐵道線	須ケ口→新清州	入門編	3700系	初級(☆)
名古屋本線	新名古屋→須ケ口	急行	3700系	初級(☆)
犬山線	新名古屋→岩倉	急行	7000系	中級(☆☆)
名古屋本線	新名古屋→新岐阜	特急	1000／1200系	中級(☆☆☆)
美濃町線	日野橋→新岐阜	普通	880系	上級(☆☆☆☆)
犬山線	西春→柏森	普通	100系	上級(☆☆☆☆)
犬山線	新名古屋→新鵜沼	特急	1000系	上級(☆☆☆☆☆)
犬山線	新名古屋→犬山	特急北アルプス	8500系	特級(☆☆☆☆☆)
名古屋本線	新名古屋→新岐阜	高速	3400系	特級(☆☆☆☆☆)
犬山線	新名古屋→犬山	特急北アルプス	8000系	特級(☆☆☆☆☆)
單軌列車線	犬山遊園→動物園	普通	MRM100系	特級(☆☆)
犬山線	新名古屋→新鵜沼	特急	1600系	特級(☆☆☆☆☆)

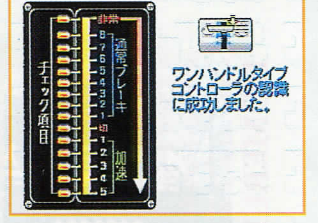


列車開行注意點



雖說是與以往《電車GO！》系列的操作方法一樣，不過相信仍有不少玩者在開車時會「中招」，這是甚麼來呢？就是「列車開行提示」部份，以往系列中只需留意「車內信號」便可，不過來到今作的話，除了這個外，亦需收到「開車鈴聲」才可以開車，否則最少也會扣2秒，這個鈴聲只會憑聲音提示，沒沒任何畫面上的提示，所以絕不建議將聲音關掉來玩(關掉聲音來玩根本是不行的)。

新遊戲？新攪作？



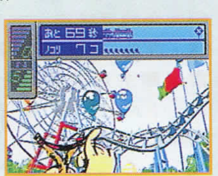
繼上作「Professional」開始導入PocketStation的小遊戲後，今作亦一樣，除了了有「名古屋鐵道編」外，亦有一個名為「與鐵仔搓梅(鐵ちゃんとあっち向いてホイ！)」；此外今作亦有五個特別專為「單手控制台」而設的小遊戲——Onecon de Do?(ワンコンでDO？)，五個小遊戲分別為「ハンコがMO！」、「風船はNO！！！」、「切符をHO？」、「ガンマンもSO？」、「救助ってCO？」。

「ハンコがMO！」在限定時間內按夠指定數目的印——

1.拉至「加速5」沾墨水

2.推至「非常」按印

3.「拉回」放開印章，按「B掣」翻開另一張紙再重覆1至3的動作



「風船はNO！！！」在限定時間擊毀一定數目的氣球——

1.推至「非常」上彈

2.拉至「加速1至5」調校發射力度

3.按「B掣」發射，同時「A掣向左移動丫叉、C掣則向右移動」



「切符をHO？」在限定時間內接過一定數量的乘客——

1.「制動1至8」調校車站職員手的高度

2.將手移至與乘客的手同樣高度再按B掣取車票

3.拉至「加速5」放到手邊，再按「B掣」打印

4.將車票遞回乘客的手同一高度「制動1至8」，再按「B掣」將車票交回乘客

5.若是「定期票(車票會使用啡色邊皮套包著的)」的話，只是按「C掣」便可



「ガンマンもSO？」鬥快拔槍擊倒對方——

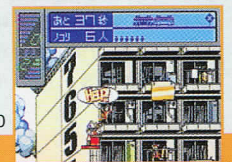
1.控制台在「N」時開始決鬥，並開始倒數

2.數到「0」時便盡快拉至「加速5」拔槍，再推至「非常」指向對方，最後按「B掣」開火。

「救助ってCO？」在限定時間內救出一定數量的人——

1.「制動1至非常」雲梯升至的高度(例如：有人在4樓叫救命便將制動推至「4」便可)

2.再拉至「N至加速5」將乘在雲梯的人救回地面



TEXT：MARKS

PS2 製造商：ENIX
發售日：預定春季 售價：7800日圓
容量：DVD×2 記憶：未定
AVG/MEM/

ØSTORY™ Love Story

探求真實的愛





《Love Story》可算是少有的寫實遊戲，它會利用很多比電視節目還要高質素的MOVIE來交代遊戲故事的發展。雖然選項會在MOVIE播放期間表示出來，而選擇亦會令故事產生分支，但玩者基本上是不會察覺得到的。在MOVIE播放的時候，是不能中途停頓。《Love Story》的故事是講述主角在少年時代已經死了(即遊戲開始)，現在以幽靈體存在。主角不單得到可以看穿別人的心，亦有自由地操控被依附在身體等能力。天使對主角說見到「真實的愛」時，就會發生奇蹟，而限期只有6天時間。主角找尋「真實的愛」的對象就是當紅的女星—莉娜，不過主角又否能在6天內見到真實的愛呢？







愛情參數



既然這是個追求少女的遊戲，當然不會少了顯示少女與主角之間愛情度的地方，而畫面左下角的心形計就是用來表示的「愛情參數」。在這畫面中就表示了莉娜與主角的愛情度，當圍繞心形的珠全部亮起時，便會達成遊戲的最終目的。不過這參數會因應主角選擇的分支選項慢慢地產生變化，而減至零的時候則會立刻GAMEOVER。

心之箭



在MOVIE播放時按○掣的話，就可以放出「心之箭」。與此同時，主角便可以看到一些本來看不見的「內心聲音」、「內心畫面」、「內心心情」等等。雖然主角可以利用心之箭來知道莉娜的心中所想，但這樣又能否找到「真實的愛」的提示呢？由於「心之箭」的放出次數有限，所以不要隨隨便便的發射。

迷你遊戲

雖然利用交談、行動的選擇和心之箭來溝通是對提高女主角愛情值非常重要。不過遊戲中是不會這樣就算的，因為還有令故事更加豐富的MINI GAME，這是同樣有着相同的重要性，但結果會影響愛情值的升跌。這些完全是禮物的遊戲，現在暫時公佈了三個。

初子挑戰棒球投球機



以靈體存在的主角依附在初子的身體，與莉娜一起前往Batting Centre的MINI GAME，莉娜就會依據主角的表現而提升愛情值。不過棒球投球機的投球數目只有10球。

空振



■見球才按掣。由於揮棒時間有差誤，引致打空球

愛情值DOWN



■在莉娜的噓聲中，令愛情值都下降了

JUST MEET





■因為揮棒時間剛剛好，所以被打中的球快速地飛開

愛情值UP

■莉娜會在網外進行聲援，而愛情值會上昇

HOMERUN



■以絕妙的時間擊中，直飛至HOMERUN板

愛情值大幅UP



■見到打到HOMERUN時，連愛情值計都提升了

接觸少女的惡作劇

這個與愛情值沒有關係，是純粹玩樂的MINI GAME。玩法就是利用畫面中的ICON，接觸少女的身體，而接觸的方法會有騷、掂、抓和打四種。接觸後的反應便是以下所介紹的。


■劇情進行時，畫面中會出現手形ICON。這就是遊戲的開始。

究竟接觸哪裏呢？


■向初子的胸口「督下督下」


■向初子的手抓下


■試下向初子的頭打下去


■「不要這樣~」，令初子「起雞皮」


■初子就會說出「好痛！」的說話


■「不要太過份」，她便腳回敬

以動物服飾與莉娜跳舞

等待傳說歌手歌曲的那一幕，主角會依附在動物服飾，而嘗試與莉娜跳舞。在不規則的上下按鈕中，以打地鼠的方法來操控。如果在跳舞中按錯或按漏的話，就會令開心的跳舞時刻終止，而且使愛情值下降，所以進行時要小心一點。


■主角依附動物服飾在莉娜面前出現，而跳舞時間亦會開始

MISS

愛情值UP


■掌握了打地鼠的連打技巧時，跳舞就會漸入佳境

再開


■操作失誤時，愛情值下降及停止跳舞

MISS

愛情值UP


■維持開心跳舞至尾聲時，就可獎賞抱起莉娜

再開


■如被莉娜痛恨屢次失誤，莉娜會用腳踢主角，愛情值大幅下降

熱點新作

鮎河莉娜──平山綾

她是這遊戲的女主角。由於父親的工作關係，所以她自小在美國芝加哥長大，直至12歲才返回日本居住。接受音樂課程的她以IDOL身份初次登場。雖然順勢推出CD，但暫時沒有一張大受歡迎。



ç˘木初子
初音映莉子

自小便能感到靈體的少女。在涉谷被欺負時得到莉娜的幫助，而之後更成為了莉娜的經理人。





天使
藤崎奈奈子

引導主角見到「真實之愛」的天上使者，她說主角會喜歡莉娜，不過之後就……

瀨能留未
直瀨遙步

莉娜的親密朋友。雖然繼續一起唱歌，但她不單放棄歌唱，而且突然失蹤，現在還未有她的行蹤。





鍋島 瞳
真鍋Ç©Ç ÇË

她是莉娜到涉谷遊玩時的同伴。不過她現在仍然找尋著自己的目標。

鷲尾保子
小野麻亞矢

她是個只喜歡色士風的少女。由於她的音樂觀有異於別人，而不想組隊進行活動，所以就算現在只得她一個人都依然吹奏着色士風。





古木野真帆
大河內奈奈子

她就是寫作出很多首受歡迎歌曲的傳說歌手兼作曲家。雖然最近沒有新歌曲發表，但很多支持者希望她再次活躍起來。

占卜師
佐藤江梨子

因準確度高而成為一時話題的占卜師。除了擁有美麗的面貌之外，一切都是謎一般。傳聞她是三重縣伊勢市的神官女兒。





見習天使
山川惠里佳

做着協助天使的見習天使。雖然有時會懶惰一點，但她不想成為被憎惡的人物。

TEXT：IKI

GRADIUS III AND IV～復活的神話

名作再臨

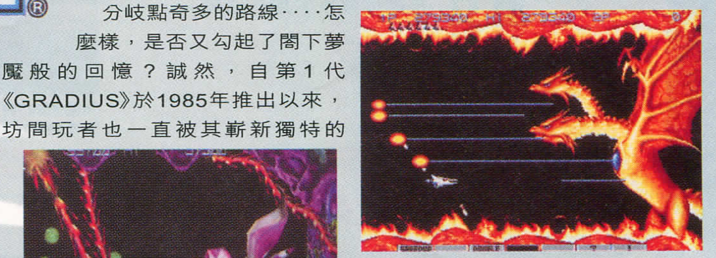
PS2	製造商：KONAMI 售價：未定
	發售日：予定2000年春季
	容量：媒體未定 記憶：未定
STG	

PS2版的特色

今次介紹的《GRADIUS》，是一隻集合兩款遊戲的賣大包作品，而且更重要的是，《GRADIUS》的第3、第4集是從未被移植過至其他機種上，而今次被移植至性能更強勁的PS2上，故亦追加了家用版的原創要素。例如「STAGE SELECT MODE」、「SOUND SELECT MODE」及「BOSS對戰模式」等。除此之外，PS 2版亦予定了對應INTERNET功能，大家可有信心打破網上的最高記錄嗎？



以海洋生物作機體藍本、充滿科幻氣息的音樂、以及分岐點奇多的路線‧‧‧‧怎麼樣，是否又勾起了閣下夢魘般的回憶？誠然，自第1代《GRADIUS》於1985年推出以來，坊間玩者也一直被其嶄新獨特的POWER UP系統、以及超高難度所吸引。一直以來，《GRADIUS》也有出現在其他機種上，至於今次更將被移植主機性能更強勁的PS2上。



ORIGINAL CG MOVIE-《GRADIUS III》篇

1989年在街機推出的作品，以前作作為開發基礎，在關卡變化上比起第2集可謂來得更豐富及更具變化，不僅如此，同時還追加了可自由組合POWER UP配備的「EDIT」功能(本作共4種POWER UP方式可供選擇)。此外，本遊戲難易度之高亦是同系列之冠(真係難玩到要大叫：「廿揞爹」)，尤幸仍有「BEGINNER MODE」的搭載，方便不少初心者遊玩。

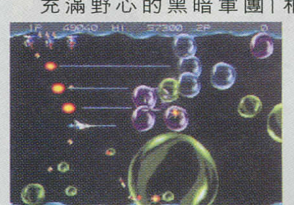




STORY

在無窮無盡的宇宙陰暗處，存在有一個不知有幾重空間阻隔的暗黑銀河，在這個未知的領域中有一位謎之破壞神，其魔爪正漸漸逼近‧‧‧‧

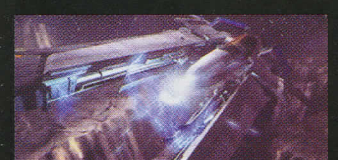
充滿野心的黑暗軍團「柏古狄尼亞」，為了達成一己的野心，以壓倒性的軍事力量侵佔GRADIUS附近的惑星，由於「唇亡齒寒」，GRADIUS連邦政府只好把一切希望寄託在兩部GRADIUS戰機上！





ORIGINAL CG MOVIE-《GRADIUS IV》篇

在第3集發表了近10年的時間後，《GRADIUS》的第4集終於也在1999年推出市面了！由於此作是上年的作品，實在是新得很，故相信有不少朋友也許「有幸」在遊戲機中心內覓得其「芳蹤」。在POWER UP系統上，本作比起第3集更多出了2種選擇，共6種POWER UP方式可供選擇。另外，由於開發底板的性能比起以往強勁，故此此作無論在背景、動畫、甚至版面演出效果也得以大幅強化。









STORY

人類的記憶會隨時間流逝，到了今天，人類似乎已把「柏古狄尼亞」的名字忘記，並全情致力於復興GRADIUS的事宜上。可是，在這個和平的時代中，惡夢再次到臨！面對敵人突如其來壓倒性的軍事力量，GRADIUS防衛軍只有投降的份兒；這時，天空上突然有一部白色的機體出現在敵軍面前‧‧





By: Agent X · Glen



最新情報！
遊戲畫面大公開！！



在99年廠方宣佈遊戲由PS版轉做PS2版以來，一直都受到各大家遊戲雜誌的追擊，但除了早陣子公佈過遊戲主角的造型外便再沒有其他消息，而到了今天，PS2即將面世之時，廠方再次公佈更多有關遊戲的消息，現在就立即為大家送上遊戲的最新情報。

遊戲舞台





遊戲是以日本戰國時代為舞台，主角明智左馬介是明智光秀的兄弟，故事講述左馬介為了救回被織田信長捉去的雪姬而踏上今次的冒險旅程，從某幾張圖片中會看到主角左馬介與一些應該是織田信長的下屬戰鬥，但有些卻不像人類的士兵，究竟左馬介對着的是甚麼人？

細緻的背景



遊戲在PS2強大機能支援下，令人感到非常真實，就像是自己處身於其中，那種迷幻的感覺更加令玩者有種不寒而慄的感覺；除了感覺，CAPCOM製造氣氛的技術可以從一系列生化遊戲中看到，今次遊戲同樣是以黑夜和四處都存在危機的手法去製作，相信以CAPCOM的實力，到遊戲正式推出之時必會令大家嘆為觀止。

敵人角色

現時為止廠方共公佈了四個新角色，分別是一般士兵、信長軍士兵、擁有三隻眼看似是忍者的人和像是沒有體重的士兵，一般士兵除了手拿一把斷刀和身上那非常簡單的裝備外便沒有其他東西，從外表來看他應該是屬於主角那方的士兵，而信長軍士兵即是織田信長的士兵，他們有一把長長的刀和穿了十足份量的鎧甲，與一般士兵成很大的對比，另外那個擁有三隻眼睛的忍者，看上去好像很難纏，相信主角遇上他時必有一番苦戰，最後一個兵士從外表看來速度應該很高，而且他那種貌不似人的面貌，確實令人感到一陣寒意，除了以上四種新角色，遊戲應該還有其他新角色，若想知道的話便要留意日後的報導。





TEX：MARKS

drumMania

在PS2上大玩夾band

PS2
製造商：konami　售價：開放價格
發售日：預定3月4日
容量：未定　記憶：未定
SLG/3P/對應drummania及GUITAR FREAKS專用掣



在PlayStation發售在即的現在，相信很多Konami的mania系到支持者想知道更多移植至街機大受歡迎的mania系列作品—《drummania》的消息，所以現在筆者會介紹Konami剛剛公布的《drummania》最新消息。今次Playstation 2版drummania的玩法會有別PlayStation中任何一個mania作品，因為這遊戲不會只對應其專用掣來進行的，連GUITAR FREAKS的專用掣亦同時對應，所以各位mania支持者終於可以嘗試一下夾band的滋味。

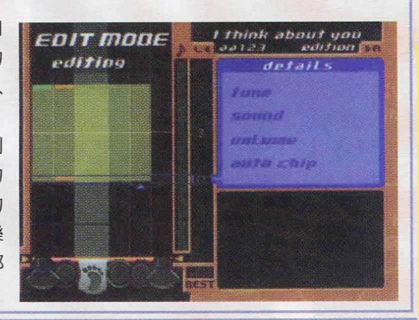
FREE PLAY

《drummania》裏的FREE PLAY不單可以讓玩者練習一些自己的樂曲，而且更可將遊戲所有歌曲中自己以喜愛方式選擇的樂曲組合，以混合的樂曲來練習。PS2會利用高速leading將曲與曲之間的不和感減去，從而盡量令玩者在轉曲時不會因不同節奏而影響成績。



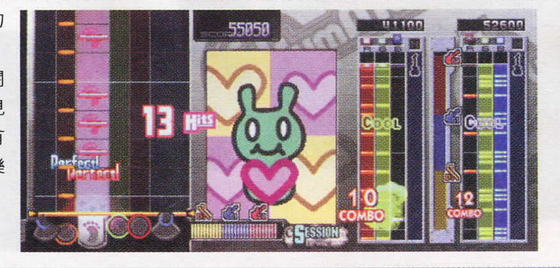
EDIT MODE

在《drummania》裏，同樣會有創作屬於自己樂曲的EDIT MODE，今次就可以利用專用掣來創作。此外，讀者可以將GUITAR PAD創作的DATA複製到PS2的SAVE卡，參照當中的DATA輸入DRUM PAD的樂譜，就可以製作出DRUM那部份的原創樂曲。



遊戲設定

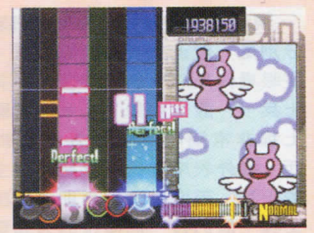
在遊戲設定時，讀者可以設定與街機同樣受歡迎的GUITAR FREAKS一同演奏，不過玩者將要共同使用一條演奏棒，這樣當其中一個玩者連續出現失誤時，就會奪去他人的成績。另一方面在設定畫面中，讀者將可以把遊戲畫面設定為只有樂譜表示的TYPE A或有圖像播放的TYPE B，而後者在闊銀幕電視玩，將會有更大的樂趣。



三首新增歌曲

恋のダイヤル6700~篠原友恵

原本的樂曲是70年代的5人組合—Finger 5的HIT作品，而今次由篠原友惠從新演唱，而畫面右邊的可愛公仔篠原創作的人物—「しのミドリ」。



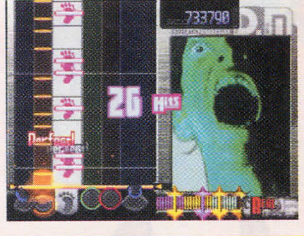
LOVE THIS FEELIN'~Aquila Jamer o'ca

這首樂曲是收錄至「DDR 2ndRemx」的修正版本。原曲是以JUNGLE BEAT演繹，而drummania收錄將會是適合結他和鼓的REMIX版，DDR的人物會友情演出。



ERASER ENGINE~L.E.D. LIGHT vs GROOVY

這首節奏急速的樂曲是收錄至「GUITAR FREAKS APPEND 2nd MIX」，當中不單節奏高速，而且充滿着破壞感覺，難易度當然是高難度。



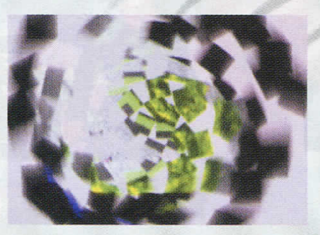
TEXT BY隨風

I.Q REMIX+ 腦力！努力！

PS
發售商：SCEI
發售日：預定3月
售價：4800日圓
容量：未定

小心玩到頭痛呀！—

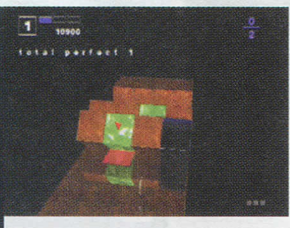
這隻專門考人反應的遊戲《IQ》現在終於出續集了！今集一樣困難重重，真是少些腦力也不行！且不論它的玩法，就是壓迫感已經令人有一種「捧透了」的感覺，再加上PS2的機能，今集應該不會令各位失望吧？

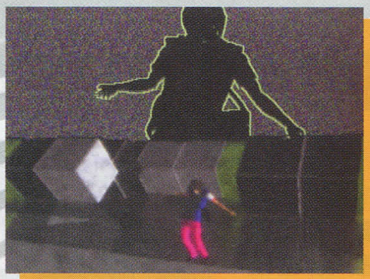


萬丈高牆從地起—

今次的玩法主要是令一些綠色方塊消失，從而建築主角背後的牆，當然起得越高越好了，而且主角移動時，影子還會反映到牆上，一個大大的影子在移動著，真的很有壓迫感！另外，在正有一個綠色方塊消失時移動其他方法，連其附近的方塊也會消失得無影無蹤，方便吧？



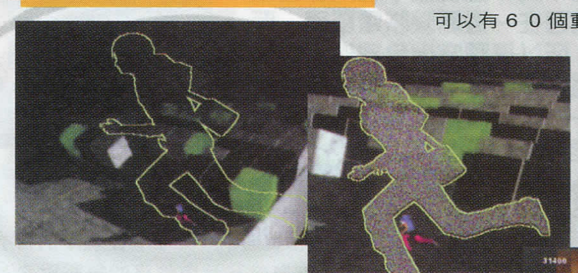






清晰可見的影子—

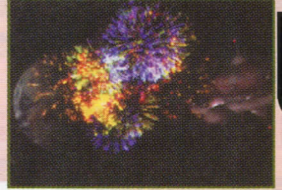
本來這麼大的一個影子就已經夠可怕了，而且再加上ＰＳ２的機能，一秒鐘可以有６０個動作的處理，不但沒有讀碟時時間，而且畫面亦十分精緻。除了人物的影子之外，玩者更可以看到人物的表情。這麼具壓迫感的遊戲，真的是一步一驚心了。



假如再加上強硬音樂—

一隻咁有迫力的遊戲，當然要音合一些迫力十足的音樂了！跟前作一樣，今作的音樂全都是令人聽到熱辣辣的強勁樂曲。試問一隻如此有壓迫感的遊戲，各位的腦袋又怎會有好日子過？





多口幾句—

這遊戲的緊張感是不用說的了，而且是ＰＳ２的遊戲就更有畫龍點睛的效果。ＰＳ２的畫面精緻是眾所周知的事情，本身已經壓迫感十足再加上精緻的畫面，喜歡緊張感的朋友應該會感到很高興吧？

TEXT BY隨風

Fantavision ファンタビジョン

PS2
發售商：SONY
發售日：預定3月4日
售價：5800日圓　容量：未定
ACT/MEM



今夜火光燦爛

唯美的畫面令人眼前一亮—

以PS2的機能，要做出一隻畫面精細加外沒有讀碟時間的遊戲並不是難事，而這隻遊戲正好善用了PS2的這個機能，而且更利用3D角色來計算煙花的圖案。各位玩的時候，將看到畫面上的煙花不斷的四散著、燃燒著。另外亦可以轉換不同的視點以觀看不同角度的煙花的美,讓各位看過飽。

想看煙花也得付出代價—

「天下沒有白吃的午餐」，而且這是遊戲並不是VCD，想看煙花當然要付出努力！遊戲的時候會有很多未被引爆的花火不斷彈上空中，當同一隻顏色的煙花儲夠三顆之後，玩者就可以按「○」掣引爆他們。另外，在畫面左方有八個英名字母，當玩者引爆了一定數量的煙花後就會令一個字母亮著。當八個字母都亮著以後，玩者再引爆煙花就可以得到較高的分數。



隨時都可以放煙花！—

雖然香港嚴禁放「煙花」這種活動，不過有時過節我們的政府也會放放煙火搞搞氣氛，而很多朋友亦會為了看煙花而專成到銅鑼灣等地方。不知道各位看到五光十色的火花時，會不會有點心動，想嘗試自己製造「煙花」這種物體呢？雖然之前曾出過一些有關煙花的遊戲，不過效果都未如理想，而這隻PS2的遊戲，又能不能用畫面拉回一些分數呢？





連鎖引爆份外精彩—

每次只引爆一種顏色的煙花又怎夠過癮？不過不用擔心，因為當玩者引爆一種顏色煙花時，它附近的煙花也會跟著引爆，不同顏色不同形狀的煙花出現在夜空中，更顯得像一幅唯美的圖畫。另外，除了有精緻的煙花外，亦有很多不同的背景，像雨景、星空。再加上優美的樂曲，玩者會不會沉醉在這浪漫的氣氛中而不能自拔呢？

畫面為開發中畫面

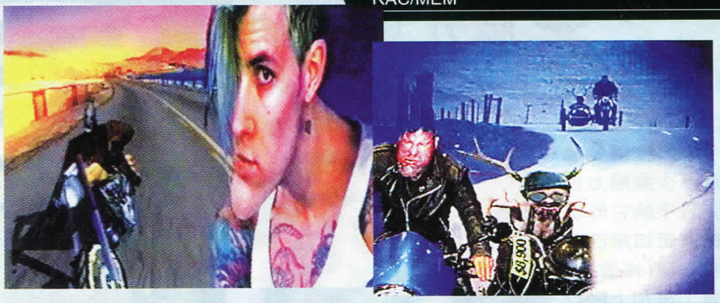
TEXT：MARKS

ROAD RASH JAILBREAK

PS
製造商：ELECTRONIC ARTS
發售日：發售中　售價：不明
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
RAC/MEM

單車變擂台？

一直以來賽車遊戲都只是純粹的賽車比賽，不過現在所介紹的遊戲就有點不同，因為當中加入了瘋狂的打鬥玩法，令玩者需要在一邊駕駛鉄電單車，而一邊攻擊身邊的對手，所以這種突破令到遊戲更加刺激。另一方面，道路中不時會出現，阻止玩者前進的障礙物，要如何一心兩用就是這個遊戲的最大難度，因此成與敗便落在玩者的集中力。



如何在打低對手

為了取得比賽中的冠軍，每次都需要超越在賽道中的其他對手，不過他們亦會同樣的超越玩者，避免這種情況的發生最初可以利用自己的拳將對方逐一打倒，而途中更可奪去對手手上的武器，增加攻擊範圍，但同樣情況亦會發生在自己身上。當中的攻擊會有快速和力度大的攻擊兩種。



小心警察

在賽道中，除了有比賽中的對手之外，亦會有維持社會秩序的警察玩者，而當玩者被打或被撞低的時候，他們會走到自己身邊進行逮捕，而玩者就無法繼續參加比賽。另外，玩者更可以以警察的身份逮捕這些飛車黨。



賽道

遊戲中會有多條賽道給予玩者進行飛車黨之間的比賽，而每條的背景亦有所不同。進行當中的比賽時，賽道會出現很多迎頭駛過來的對頭車及障礙物，如果玩者撞到它們的話，便立即被彈開，而損失不少的時間。







PS2
製造商：ASTROLL
發售日：3月4日　售價：未定
容量：未定　記憶：未定
TAB/MEM

AMERICAN ARCADE

重現美國舊式彈珠機

TEXT：MARKS

這就是利用PS2的圖像處理能力而開發的最新彈珠遊戲。在《AMERICAN ARCADE》中，利用3D的技術完全地將舊式彈珠機的外貌重現，而且亦能夠表現出60~70年代當時的街機環境。遊戲中的彈珠移動時會以600分之一來進行高速處理，而實現了彈珠在箱子內彈來彈去的快速感覺。在遊戲中會有兩個不同的模式，而主要模式就是「Challenge Mode」。當完成一些彈珠台的話，就可以在「Free Mode」中自由玩樂。此外，這遊戲亦可相接TAKARA的「EX Billiards」，因而增加了這台彈珠機在遊戲的遊戲店內，而遊戲目標是令玩者感受在當時的遊戲店。

持有不同特色的機箱

在這遊戲中登場的彈珠機是以60~70年代大受歡迎的機款構成，而當中好像有以Bingo圖案的「Fan Circus」，亦有以魔法輪盤為圖案的「Arabian Magic」等，共有十多台這樣設計特別的彈珠機。由於PS2的圖像能力超卓，所以玩者將可以玩到仿如實物的彈珠機。



■由於彈珠是3D製造的，所以無論在哪個角度都可以進行耍樂，而視點亦可以隨時地改變。

■這些美麗的圖像是經過多重繪製而成的，因此發射彈珠時，彈珠的移動才能完全顯示出來，這些功勞都是PS2的快速處理能力



■遊戲利用很多的資料，從新將這些彈珠機繪製出來，令當時的氣氛亦能表現出來



■在這台彈珠機中，大家可以看見所有部件都能清楚地表現出來，甚至連背景和得分等細緻的部份同樣得到忠實地重現

TEXT：NEMESIS-T00



上期已經在推出前介紹這遊戲，現在終於可以感受一下它如何恐怖了。開始前要再說一次，這遊戲是要以《POP'N MUSIC 2》作開機碟的，所以如果沒有《POP'N MUSIC 2》是不可能啟動《POP'N MUSIC 3》的。

DC	
製造商：KONAMI	
售價：2800日圓	發售日：發售中
容量：GD-ROM	記憶：最少7 BLOCK
1-4P／SLG／MEM／對應VMS／對應震動PACK／對應ARCADE STICK／對應專用控制器	

PS	
製造商：KONAMI	
售價：2800日圓	發售日：發售中
容量：CD-ROM	記憶：1 BLOCK
1-2P／SLG／MEM／對應DUAL SHOCK／對應PocketStation／對應專用控制器	



HYPER MODE的真面目

這個前隱藏模式可算是今集唯一新模式，究竟它是一個怎樣的模式呢？原來它除了GAUGE像《Beatmania》系列一樣不會回升外，連歌曲亦不能自由選擇，因為歌曲次序已固定。本來這並沒有甚麼大不了，但原來這模式中的歌曲難度也提高了！其他難度絕對不可和它相比的，唯一「美中不足」之處是它不像EXCITE MODE和PARTY MODE般會出現各種特別效果如POP君(「漢堡包音符」的正式名稱)的位置會改變、速度加快等等阻礙玩者，不過如果HYPER MODE是這樣的相信它已近乎生人勿近

介紹＋隱藏歌出現條件

新歌的數目

上期已經提過今集會有大量新歌，究竟會有多少首新歌呢？而歌曲類型又如何呢？答案是十七首，歌曲類型則有GUITAR POP、J-R&B、DANCEPOP、JAZZY等等，其中最有趣的是今集竟然追加了一首廣東歌《和你一起走》(雖然我頗懷疑演唱者是否懂廣東話……)！



隱藏歌出現條件

這已近乎是同類遊戲不可缺少的一環，暫時已知的隱藏歌共有五首，它們除了在遊戲中達成某些條件才出現外，遊戲的總時間達到一定程度亦會出現。至於它們的出現條件如下：

LOVELY

1：在STAGE 1選擇GUITAR POP（G-POP），完成時GREAT率要有80%或以上，STAGE 2時選擇LOUNGE並將它完成。

2：遊戲時間超過3小時。

JUNGLE

1：完成STAGE 1及STAGE 2時MAX COMBO超過100。

2：遊戲時間超過3小時30分。

POSITIVE

1：在STAGE 1選用男角色時選擇女角色的歌曲，選用女角色時則選擇男角色的歌曲，完成後便會在STAGE 2出現。

2：遊戲時間超過2小時。

BOYS

1：選用男角色進行遊戲，在STAGE 1及STAGE 2均選擇男角色的歌曲。

2：遊戲時間超過2小時30分。

PRELUDE

1：在STAGE 1選擇AVANTGRADE要取得85000分以上，STAGE 2選擇CLASSIC3取得40以上的MAX COMBO。

2：遊戲時間超過6小時。

Dance Dance Revolution 2nd MIX

Dreamcast Edition

PS	
製造商：KONAMI	發售日：2月17日
價格：5800日圓	記憶：最少9 Block
SLG／MEM／《Dance Dance Revolution》專用控制台	

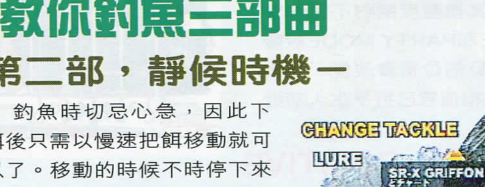
街機著名音樂遊戲——《Dance Dance Revolution》系列，繼PlayStation版後，現在終於移植至Dreamcast上，趁現在已推出時簡單的介紹一下。

撰文者：山寺良牙

今次所推出的Dreamcast版，基本出是會收錄街機版「D.D.R.」和「2nd MIX」的跳舞歌曲，除此之外亦會有不少新的歌曲加上去，而這些歌曲大多也是曾經於《BEATMANIA》中出場過，已現在只是移植到Dreamcast版中變成跳舞音樂而已，這些歌曲全收錄在「BONUS TRACK」中。而PlayStation版的舞步編輯模式，在Dreamcast版中仍然健在，而且連BONUS TRACK的新加樂曲也可以作舞步編輯，更多一份好玩之處；最後想提一提的，就是以往在街機中要「死跳爛跳」或是靠秘密指令才能玩到的隱藏樂曲，可以一下子在街機模式和練習版面中玩到，而難度較高的「Another」模式亦能一下子在街機模式中使用。



TEXT BY隨風



教你釣魚三部曲

PS 發售商：BANDAI 發售日：發售中
售價：3800日圓 容量：CD-ROM
記憶體：POCKET STATION 3 BLOCKS
SPT/MEM/對應釣魚專用手掣/對應POCKET STATION/對應震動手掣/1~4P

第一部，蓄勢待發一



要釣到一條大魚，當然要有適當的工具，例如魚餌、魚竿等。不過在這之前，先選擇你想用的角色及其衣著吧！在選擇魚餌方面，要留意所在的地方，例如深水的地方要用比較重的魚餌。當一切準備好的時候，就可以選擇垂釣的地方了。

第二部，靜候時機一

釣魚時切忌心急，因此下餌後只需以慢速把餌移動就可以了。移動的時候不時停下來留意一下四周的情況，如果看到有哪條魚好像對你的魚餌虎視眈眈的話，它就會即將成為玩者的獵物。這時候玩者可以只移動一點點來引誘那條魚，當它將開其血盆大口咬在你的魚餌時，嘿，基本上已是逃不了了。



第三部，鬥志鬥力一



「FISH ON」後正常來，那條魚會不斷跟你玩「拉力賽」，而畫面下方亦會多出了一條黃色的色柱，其實即是魚線所受到的拉扯度。當黃色色柱去到盡頭或閃爍、甚至變成紅色的時候，玩者要放一放手，讓魚線放鬆一下。而藍色的色柱則是離岸邊的距離。不過要留意的一點就是有機會魚釣並沒有緊緊抓著魚，這時候畫面會出現一些指示，玩者只要跟著提示把魚釣收緊就行了。

特別大贈送一

覺得一個人玩太無聊的話就跟好友親朋一起垂釣吧！有幾種不同的項目讓你們選擇，例如「重量比試」，是把所有釣回來的魚的重量加起再得出平均數。又或者各位覺得釣魚太殘忍的話，可以下載小遊戲來玩，這個小遊戲玩的是養魚，可惜只可以養機中設定的魚，如果可以養自己釣回來的魚就好了！

垂釣操作表一

按鍵	功能
□掣	快速把魚線收回來
△掣	快速把魚線收回來
×掣	設定畫面
○掣	拋線或把線慢慢收回來
R1及R2	在魚上釣時按可把魚抓緊

TEXT BY隨風

Our Graduation~麻雀Pon花札Kon

有牌打又有美女睇

PS 發售商：KIN
發售日：發售中
售價：4800日圓 容量：CD-ROM x 2
tab/mem

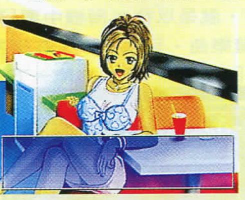


麻雀花札任你選一

現在的麻雀GAME通常都有花札玩，不過大部份都是「牛奶味又返回來，朱古力味冇地方企」，大家都只注重於「麻雀」，「花札」很多時候也屬於附屬品。不過今次這隻遊戲可是公平得很，兩者的比重十分平均。對於喜歡花札的朋友來說，今次不會感到被忽視了吧？

要故事又得；要對戰亦得，得左！一

遊戲有兩個模式，一個就是對戰模式，另一個就是故事模式了。現在先來介紹對戰模式。遊戲中的角色一共有七個，其中有五個是「麻雀」與「花札」共通使用的，而另外兩個只出現於其中一邊。故事模式每邊各有六個，換言之即是每位角色一個故事。基本上故事的進行是不變的，玩者只需不斷「打牌」就能爆機。另外不時亦有一些美美的圖片看。



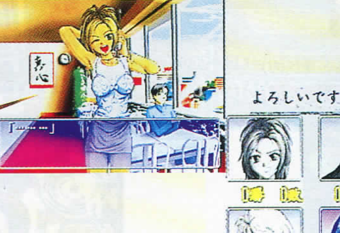
基本流程簡述一

麻雀篇：玩者進入對戰模式後先作出設定，可以取消一些在牌局中會出現的規定。到選擇人物的時候，玩者需要選擇三位人物對戰。每次都需要玩四局，四局後電腦在計算各人的分數，之後玩者可以選擇「繼續」、「記錄」、「離開」。「繼續」的話，玩者就需要重新選擇對戰的對手開始下一場牌局。而「離開」則會回到開始畫面，不過只要玩者沒有把遊戲機關掉，記錄並不會取消。



花札篇：基本上花札在麻雀的流程也一樣，因此只選不同的地方來說。首先，對局時每次只需選一位對手。而除非玩得太多局數都未分出勝負，否則應該會玩至其中一方的分數被扣至零。另外，在故事模式中，每一次對戰都只玩一局，並不是慢慢扣分數，直接來說只是鬥快勝出。









遊戲誌誠徵

1) 見習編輯

2) 攻略編輯

現在又要招收新血，假如你自問打機叻過人，擁有以下條件，就有資格成為《遊戲誌》編輯。

(1) 無需經驗，對遊戲機有一定認識，中文程度良好；略懂日語及中文輸入法為佳。

(2) 具撰寫家庭遊戲機攻略經驗，中文程度良好，懂日語者更會優先考慮。

不論你有沒有才華，快將個人履歷及申請職位，連同一份600-1000字的介紹或攻略稿件，寄往「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓 遊戲誌收」，信封面請註明應徵編輯，或將以上資料傳真到28662618。

TEXT：AMI
協力：隨風

大家好呀！小女子又同大家見面了！唉，快樂的新年假已經完結了，不過新年的時候小女子「逗」了很多紅封包，真的十分高興呢！最近幾部主機都沒太多作品，各位會不會覺得悶呢？不過不要緊，讓小女子為大家介紹一些手提機遊戲吧！

SRPG
發售商：SNK
發售日：預定3月30日
售價：3800日圓
注目度：☆☆☆☆

傳說之OGRE BATTLE外傳

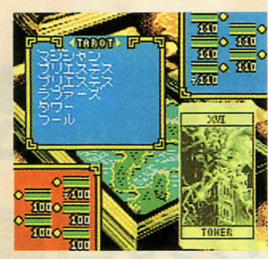




很多支持者的《傳說之OGRE BATTLE》終於移植到NGP上了！今次這隻外傳不知道有什麼新突破呢？現在就為大家一一講解。今次的主角是曾經在《傳說之OGRE BATTLE》上登場的少年，這個名叫度里斯特(トリスタン)的男孩，原本是些路帕雅(ゼノビア)王國的王子。度里斯特那亦師亦友的師傅為了磨練他，便跟他一起到處探險去。



雖然是兩師徒上路，可是不代表整個旅程只得他們兩人。因為在旅程中不斷會有新的同伴加入，不過遇到什麼同伴，就靠玩者的努力再加少許運氣。而且所遇到的人可不都是好人，因此如果不幸撞到壞人的話，就要跟他們戰鬥囉！



在戰鬥方面亦有新突破！因為加入了一個「戰鬥時用的通信」，不過詳細情況還不太清楚。另外更有一點不可不提，就是魔法系統會依照隊伍的編排有所不同。不過無論如何，都是把魔法系的隊友排在後面會比較方便。

介紹了這樣多東西，想必各位也想看看角色們的樣子吧？現在就來為大家作出介紹。

亞素度蘭(エストラーダ)

度里斯特的師傅，跟玩者一起上路的人。到底他對度里斯特有什麼影響呢？一路上他又會有什麼奇遇呢？

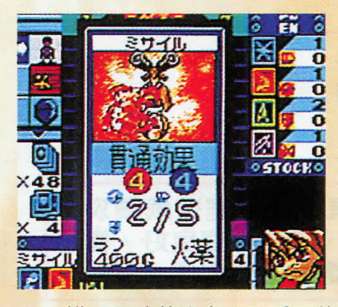
度里斯特

這個就是路帕雅國的王子了。玩者會使用他冒險喲！年輕的他一直以為自己的雙親已逝，並不知道自己就是路帕雅國的王子。到底他會有什麼遭遇？這就由各位自己發掘了！

(畫面為開發中畫面)

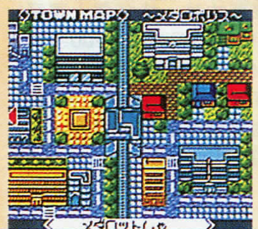
TAB
發售商：IMAGINEER
發售日：預定2月25日
售價：3980日圓
注目度：☆☆☆☆

MEDALOT CARD ROBOTLE(CAPT VERSION)



喜歡玩CARD GAME的朋友，大概不會錯過這隻遊戲吧！而今作的舞台是一個叫做「MEDALOT CARD ROBOTLE」的地方。在「MEDALOT CARD ROBOTLE」這個地方，咭牌對戰的遊戲可謂十分流行。流行的活動當然會有人舉行比賽啦！今次的遊戲目的就是要在比賽中取得勝利！

講明是咭牌比賽，最重要的當然就是一張張的咭。可是要怎樣才能得到咭呢？現在立即告訴你！各位可以在町上四處移動以找尋不同的咭，再把他們組合成為更加強勁的咭，亦有出現特殊能力的可能性。不過並不是所以的咭都可以互相組合的，而且組合不同的咭會有不同的效果，因此了解咭的組合是十分重要的。







比賽的時候，也會有必殺技的出現。例如「HP回復」、「2回攻擊」等。不過使用這些技能對自己也是會有影響的，而影響是好是壞就不得而知了。而使用必殺技的方法，關鍵就在於一張張的咭中。除了戰鬥用的咭外，還有很多特殊咭嘛，不過也要注意那些咭的效果喲！

最後，所有咭都是有屬性的！留意咭的屬性作出不同的攻擊是很重要的一門學問。使用跟對手的咭相剋屬性的咭可以令攻擊事半功倍。不過對手當然也可以對你的咭作出相同攻擊。不要忘了把這些差誤計算在內耶！祝各位都可以帶到冠軍啦！





RPG
發售商：KOEI
發售日：預定2月
售價：3980日圓
注目度：☆☆☆1/2

META MODE

這個遊戲的開始，要由世界上出現了一隊為了世界和平的隊伍而説起。主角有一天夢見一隊這樣的隊伍，覺得自己有必要加入，因此便加入了。這個隊伍中的人都有一種變身功能，合起來差不多有90多種呢！玩者當然有會有這種功能，可是並不是一開始就有。各位要在街上修行及幫助別人，到了一定時候就可以練得新技能了，一有500多種技能了。到底最後主角會變成一個人人敬仰的大英雄還是白吃不做的大懶蟲？就靠玩者的努力了。到後，這遊戲支援通信對戰，各位可以和朋友仔們一起冒險了！





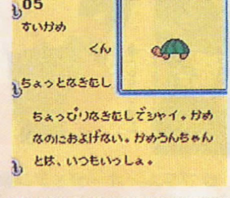


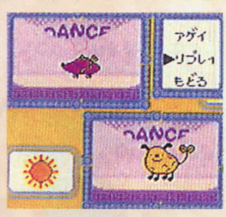
ETC
發售商：VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE
發售日：預定3月
售價：3800日圓
注目度：☆☆☆1/2

社外君

因為樣子滑稽可愛而大受女孩子歡迎的「社外君」現在已經登陸在GB上了！除了曾出漫畫外，亦有出畫冊等精品。好了，現在來介紹一下遊戲的玩法吧！這隻遊戲是一隻音樂GAME，玩法又是按掣啦。不過比較特別的是，「社外君」會依照玩者的按法來跳舞，因此玩者除了可以聽到美妙的歌曲外，亦可以看到「社外君」有趣的舞姿。遊戲當然不會只有幾首歌啦，而「社外君」的舞姿亦會慢慢改變。當玩者成功多次後，他的舞姿就會變得完成不同了。









SLG
發售商：J WING
發售日：預定4月
售價：4800日圓
注目度：☆☆☆☆

DINO BREEDER 4

這隻《DINO BREEDER》已經第四集了！有玩過前幾集的朋友，都應該知道這是一隻育成恐龍的遊戲。遊戲的主角跟他的恐龍朋友一起回到古代，跟各式各類不同的恐龍對戰。玩者更可以在圖鑑中看回曾打勝的恐龍的樣子及其資料了！另外，玩者一共可以讓五隻恐龍加入，不同的戰鬥需要用到不同種類的恐龍嘛！最後，祝各位可以有一個愉快的旅程，而且百戰百勝！



ACT
發售商：SNK
發售日：預定3月9日
售價：3980日圓
注目度：☆☆☆☆

METAL SLUG 2nd Mission

大人氣的《METAL SLUG》出第二集囉！跟上一集一樣，玩者亦是扮演特殊部隊的隊員。而今作除了有上集已有的武器外，亦加多了很多不同的武器，現在就來介紹一下新加入的武器吧！戰機及戰車必定加多了，另外，潛水艇亦加多了很多新的武器，各位喜歡使用哪一種武器作戰呢？不過不論使用哪一種，也充滿了趣味性及壓迫感呢！



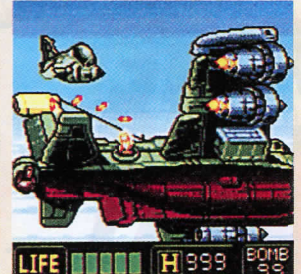
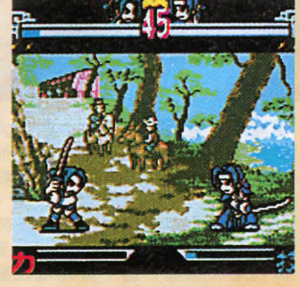


FIG
發售商：SNK
發售日：預定3月16日
售價：3800日圓
注目度：☆☆☆☆1/2

幕末浪漫特別篇 月華之劍士

《月華之劍士》的迷有福了，因為現在《月華之劍士》的特別篇推出於NGP上，各位可以去到哪兒玩到哪兒。今次這個特別篇一樣是玩格鬥遊戲，操作方法不用多説了吧？因為前作的操作跟今集一樣，並沒有改變。而人物方面亦是大家最喜歡的幾位。另外，今作亦新加入對戰模式，玩者除了可以跟遊戲中的人物一決生死之外，亦可跟朋友比拼一番呢！





動畫新聞組

春季新番組速報！

組員：
守護月天小璘

日本的電視動畫大約每季就會推出一些新番組，當然今年的春季亦不例外，多齣種類繁多的動畫，將會由4月開始於日本各電視台播放。在今季即將推出的動畫將會以改編為主，其中有來自少年漫畫、少女漫畫，甚至連電視遊戲亦有被改編，反而原創則較少。它們有之前曾介紹過的《星界之戰旗》、《NieA_7》，還有由於反應良好而再「添食」的《Collecter Yui》和《魔法陣咕嚕咕嚕》，另外亦有《櫻大戰》、《Gatekeepers》、《銀裝騎攻Ordian》等。就在今次的動畫新聞組內，為各位介紹其中幾套新番組吧！



© プラム／オーディアン製作委員会 © 川村美香・講談社・NHK・NEP21 © 赤松健・講談社／ラブひな製作委員会 © タツノコプロ

4 月 櫻 花 綻 放

櫻大戰

預定4月於TBS系播放

© SEGA・RED／TBS

在電視遊戲方面進行得如火如荼的「Sakura Project 2000」《櫻大戰》，已先後發售了兩套遊戲作品，其他遊戲亦準備推出；至於在動畫方面也密鑼緊鼓，OVA版《櫻大戰~轟華絢爛~》已準備在2月25日發售，而電視動畫亦準備得七七八八，亦預定配合今春4月，亦即是在櫻花盛開的日子在電視上與各位見面。

電視版的內容將會忠於Saga Saturn版的《櫻大戰》內的故事發展，是從原屬海軍少尉的大神一郎來到帝國華擊團花組開始，他將會來到那裏擔任花組的隊長，與擁有特殊能力「靈子力」的6位花組成員，一同駕駛着機械人「光武」為保衛帝都而戰。至於在《櫻大戰2》才登場的星組成員利尼和織姬，還不會在電視動畫中登場，相信暫時只能在OVA內才可欣賞到她們的風姿了。



◆有這麼可愛的女孩一起，大神可要努力作戰啊！

STAFF

原作：廣井王子
人物原案：藤島康介
SERIES監修：あかほりさとる
音樂：田中公平
人物設計：松原秀典
監督：中村隆太郎

轉生為高校生的天女

夢幻妖子

4月20日開始逢星期四下午6時30分於WOWOW播放

《不思議遊戲》這套擁有中國古代色彩的著名漫畫，相信有不少人也聽過(特別是女生)；此作原作者渡瀨悠宇將作品完結後，推出了另一套漫畫《夢幻妖子》，故事亦是穿插在古代和現代，可是背景則轉為了古代日本，而由於是改編自少女漫畫，因此當中不乏「愛情」這主線。至於內容是說什麼？現在就為各位介紹吧！

故事是發生在一家姓御影的，那裏有一對雙胞胎的兄妹——御影明和御影妖，他們由出世的15年間也過着普通的生活，直至16歲的生日來臨，才知道其宿命是被天女咀咒，而他們的命運亦由這時候開始改寫……

原來從前有一位由天界來到人間的天女「聖靈絲」，她跟凡間的男子相戀，可是這男子將她返往天界必要的衣服「羽衣」奪去，使她要留在凡間與那男子結婚。天女非常憤怒之下，就將咀咒落在御影家內；她轉生成為妖，而明則是那男子的轉生！天女這次的轉生除了是為了要進行報復外，還要將失去了的羽衣奪回，可是明和妖是孖生兄妹，他們會否就此骨肉相殘呢？



STAFF

監督：亀垣一
SERIES構成、劇本：大橋志吉
人物設計、作畫監督：本橋秀之
美術監督：高田茂祝
制作：スタジオぴえろ

◆正在就讀高校的普通女學生御影妖，當她失去意識就是聖靈絲出現的時候

◆妖的孖生哥哥明，他與妖同樣在16歲的時候才知道自己的宿命



◆聖靈絲就是天界上的天女，由於羽衣被奪去而留在人間生活



◆失去自己記憶的十夜，其真正身份就是妖的堂哥「御影各臣」，他為了尋回記憶而要監視妖並要將天女捉住

◆梧雄飛的義妹也是被天女的報復行動所牽連，所以他為了義妹而要保護妖

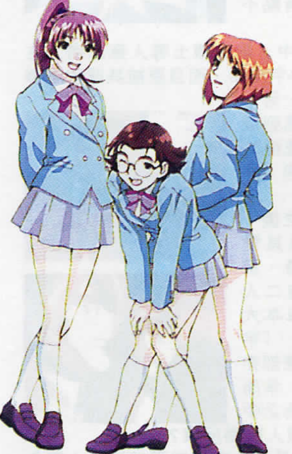


男孩與女孩之間的愛情故事

BOYS BE…

4月11日開始逢星期二下午6時30分於WOWOW播放

這次要介紹的新番組亦是改編自漫畫，它就是於講談社《週刊少年Megazine》連載中的漫畫《BOYS BE…》，單行本也已經推出了30多期，可見此作深獲讀者支持。故事是圍繞着多位同學之間的戀愛生活，主要是描寫這班高校生的內心世界和角色間的複雜人際關係，是一套典型的校園愛情故事。當中會以6位高校同學作為主角，他們分別是神崎恭一、故桃沢誠、劍城美彥、新田千春、水谷亞紀和風間有美；由於主角眾多，因此每集將主要集中於其中某幾位角色上，輪流擔任每集的主角，讓各個角色的魅力能逐漸發揮出來。



◆她們就是本作的女主角們新田千春、風間有美和水谷亞紀了(由左起)



◆神崎恭一

◆故桃沢誠



◆劍城美彥



STAFF

原作：イタバシコサヒロ・玉越博幸
監督：下田正美
SERIES構成：金巻兼一
人物設計：竹田逸子

Ryu的殺意波動！

STREET FIGHTER ZERO



推出日期：4月26日
售價：7800日圓

STAFF

原作：Capcom(株)
監督：山內重保
SERIES構成、劇本：吉田玲子
人物設計、總作畫監督：馬越嘉彥
音樂：松尾早人

這套所介紹的動畫不是新番組，而是Original動畫(OVA)——《Street Fighter ZERO》。膾炙人口的電視遊戲《Street Fighter》相信不會感到陌生吧！它曾經推出過電視動畫和真人版電影等，不知各位有沒有看過呢？說回正題了，顧名思義，此作當然是以遊戲《STREET FIGHTERS ZERO》作故事背景啦！其中的主要各色如Ryu、Ken和春麗當然會出場，至於Sakura、Rose和新角色Shun亦會陸續登場。

至於故事方面，上次的電視動畫就說Ryu為了不斷提昇自己的武術，而到多個國家四處流浪；而今次OVA版亦不例外，Ryu依然在修行中。可是他已經比上次進步了不少，還學得「殺意波動拳」，這個擁有一股邪惡力量「闇之力」的拳法，令Ryu十分懊惱。在故事內除了以Ryu進行修行作為故事主線外，犯罪集團在這個世界內搗亂亦是此作的焦點，上次電視動畫有Vaga為首的犯罪集團，令Ryu差點被他控制住；今次則是說一個名為「Shadow」的集團正密謀大計……此外一位年紀輕輕的Shun老遠從日本來到巴西，他的目的正是為找一位與Ryu同名的哥哥，Ryu是否就是他找尋中的人呢？

TEXT：天下一之無責任男
圖片提供：赤目黑龍

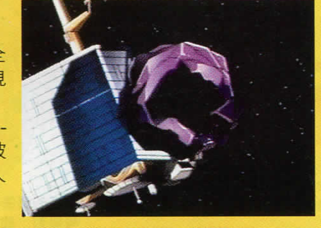


第31話 永別GGG

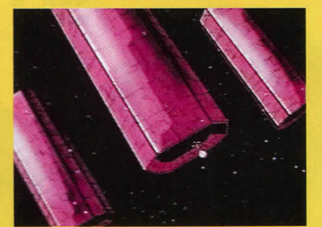
播放日期：2000年3月5日

前言

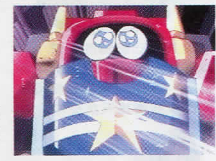
戰鬥在上一集之中好像是完全的結束了，然而，其實所有的惡夢現在才是真正的開始……在宇宙之中，出現為地球帶來巨大災難的「EI-01」，原來他沒有死去，不過，他被宇宙中的不明人物吸收了，而且這人更帶著3支巨大的「柱」向地球進發？



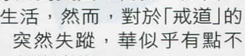




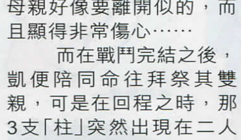
本集故事內容



戰鬥結束之後，又是要分別的時候了，「MIKE」要和雷牙博士等回到美國；而另一方面，護亦重過「普通小孩」的生活，然而，對於「戒道」的突然失蹤，華似乎有點不安的感覺？

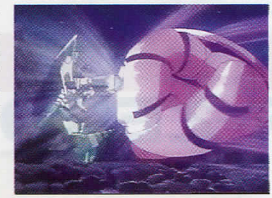


在回美國的途中，雷牙博士等人竟然遇上在前言之中提及的神秘宇宙船，而且更被其鐳射砲擊中，發生大爆炸……另一方面，護在海灘上遇到戒道的母親，可是，戒道的母親好像要離開似的，而且顯得非常傷心……



而在戰鬥完結之後，凱便陪同命往拜祭其雙親，可是在回程之時，那3支「柱」突然出現在二人面前，這3支柱在日本大肆破壞，而且目標好像是GGG的總部，結果，「宇宙開發公團」的大樓被完全摧毀，而GGG的總部亦受到極嚴重的破壞，幸而GAOGAIGAR在基地之中能夠成功合體，向敵人發動反擊？

最後，GGG的基地在護和凱面前被敵人完全毀滅；而GAOGAIGAR在不明敵人面前完全無架之力……突然，一艘神秘的白色巨大戰艦變身成為機械人，和不明敵人展開劇戰，而且更成功的將其中二機破壞，最令人難以置信的便是從機械人飛出來的人是「戒道」，莫非他和護一樣是外星人……？！







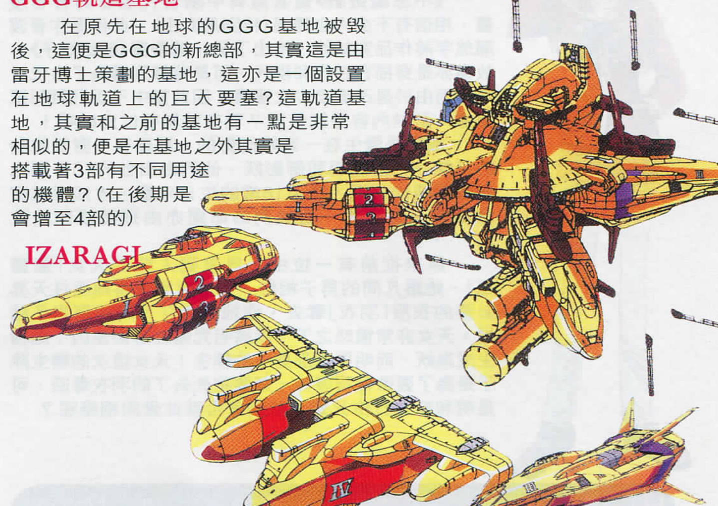


勝利的關鍵

《勇者王》後半人物（機械）介紹[一]

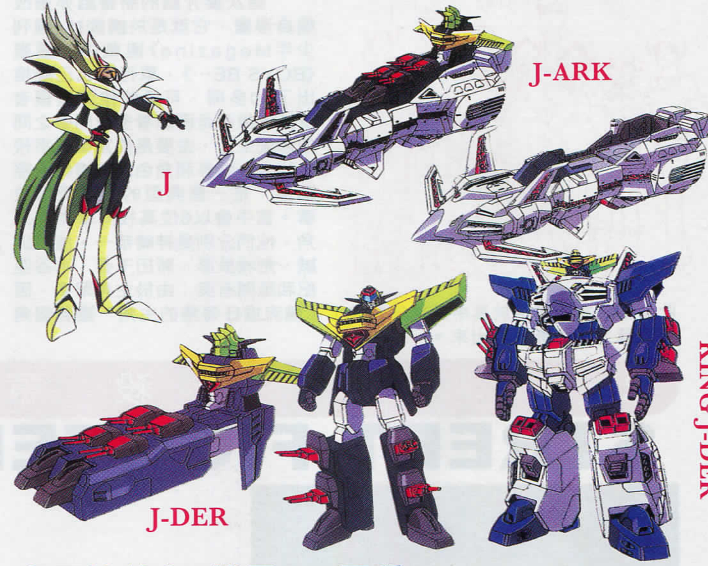
GGG軌道基地

在原先在地球的GGG基地被毀後，這便是GGG的新總部，其實這是由雷牙博士策劃的基地，這亦是一個設置在地球軌道上的巨大要塞？這軌道基地，其實和之前的基地有一點是非常相似的，便是在基地之外其實是搭載著3部有不同用途的機體？（在後期是會增至4部的）



非敵非有?最後的勇者「J」

在與「ZONDER」的戰鬥之後，其實「比煞」和「班捷隆」沒有死去，而且得到「戒道」的指引，「班捷隆」變成了戰艦「J ARK」，而「比煞」則變成了「J」，而在融合之後便會變成巨大機械人「KING J-DER」？



真正的敵人?機界31原種

其實在之前的「ZONDER」只是「機界31原種」侵略地球的先頭部隊而已，而真正的機界31原種是由31名像是人體各部份（總共有31名）的成員組成，再加上像是主腦的「柏姬施」（PAGLICCIO），這便是比「ZONDER」強上數十倍的「機界31原種」！







Presented by：MS、山寺良牙

本欄所列售價均不包括日本本土所徵收之5%銷售稅

薩爾達傳說 時之洋笛 上巻

出版社：小學館
作者：姬川明
售價：486日圓



人氣N64遊戲《薩爾達傳說 時之洋笛》終於有一本比較正式的漫畫，而且此本漫畫更是受到任天堂薩爾達TEAM代表宮本茂先生讚賞，從此可見它並不是一般同人的作品。故事內容主要是跟回遊戲的故事般，當中有少許作出修改，一位往在哥奇利村的少年林克，與其他哥奇利族不同，沒有自己的妖精，而且還時常發着同一的夢境，一天，他受到迪瑪樹的呼喚，從而踏上旅程。(MS)

ARC THE LAD II 炎之艾洛克 (Vol.7)

出版社：ENIX
作者：西川秀明
售價：390日圓



《ARC THE LAD II》系列漫畫的第七期，故事內容說到艾洛克已進入白色之家，並找到年幼玩伴捷，可是捷因已受到改造而連同一群小孩進攻艾洛克等人，由於他們的猛烈攻擊，令到艾洛克等人迫不得已將小孩們一一殺掉，對面着捷的艾洛克顯得無力，最後雖然由艾古將捷殺掉，但是捷在艾洛克面前變回年幼狀態，使到他感到無限的哀傷。(MS)

電車GO！Professional 公式Guide Book

出版社：ASPECT
售價：1600日圓
國際書號：ISBN4-7572-0645-3



相信不少讀者「驟眼」看上去，也只不過是「單單一本《電車GO！》攻略本／Guide Book」，若果單只是看封面的話就可以這般說；不過當親眼看到這本書的話，一定會令你嚇一跳，全書總共厚達「400頁」，會將各條路線以至各類車型全數作極詳細的分析，詳細程度令讀者不能相信，特別是有玩過該遊戲的話就更覺這Guide Book的恐怖，雖然價錢以至份量也是這般驚人，不過本人也覺得值得的。(山寺良牙)

心跳回憶2 完全攻略 & VISUAL GUIDE

出版社：KONAMI株式會社／株式會社新紀元社
售價：1300日圓
國際書號：ISBN4-88317-781-5

《心跳回憶2》相繼由數所出版社推出了數本Guide Book，不過他們也有共通的特點：「怎麼沒有了『白雪真帆』、『九段下舞佳』和『野咲すみれ』？」各位不用擔心，今次這本由新紀元社所推出的「完全攻略&VISUAL GUIDE」相信可以滿足你，這本書一開始便刊出有關此三位隱藏人物的各項資料以至是攻略法(喂！喂！野田順子的專訪不計)，特別是「白雪真帆」方面的攻略法更是好笑，其中一最重要的竟是看胸部的大小；除此之外，今次亦會刊出以往沒有刊登過的對白回應、事件的更詳細特寫、以至人物的彩色和黑白設定也有，最正的就連夏令營「合宿」的特別畫面也有，真美好。(山寺良牙)



VOICE ACTRESS CRISES ～妻子是著名配音員～

作者：吉岡平
插畫：森田屋suhiro
出版社：ASCII／ASPECT
售價：640日圓
國際書號：ISBN4-7572-0458-2

故事說到一位著名女聲優「櫻木巴」，與一位天才科學家「揚羽蝶一郎」成婚，正當他們在渡蜜月的期間，揚羽蝶一郎竟被擄走，而犯人是一位韓國的特務「金」，而他的目的是最要到一種由揚羽蝶一郎所發明的很勵害的發明品；可是後來揚羽蝶一郎又被英國的MI6搶去，弄至事件更趨複集，後來金拜託櫻林巴要搶回揚羽蝶一郎，此事亦再牽涉到另一位中國的美女特務，最後弄到在日本首都高速公路展開追逐戰，結果會變成怎樣呢？(山寺良牙)



註：「本」字是日語，譯作中文的意思解作「書」。



仲間由紀惠

姓名：仲間由紀惠/Nakama Yukie
出生日期：1979年10月30日
年齡：19歲
出身地：沖繩縣浦添市
星座：天蠍座
身高：160cm
血型：A型
三圍：B78 W58 H80

《午夜兇鈴》自從在上年暑期於上畫後，立即掀起兇鈴熱潮，亦令到「貞子」這個名字更被大家稱為恐怖象徵之一。踏入二千年的今天，「兇鈴」亦再次出現，因為兇鈴第三集《Ring-0~Birthday》已經在1月22日於日本正式上映，而今次所介紹的美少女就是《Ring-0》的當中兩名女角，其中有間中出現在《二千年之戀》中飾演理得妹妹的「仲間由紀惠」，而今次她正是飾演《Ring-0》中的貞子，而另一位則是初次演出電影的橋本真實，不過她就曾經參演過《三姊妹偵探團》。在今集裏，大家終於可以知道貞子的來歷、整件事件的由來、貞子的咀咒等之前無法弄清楚的問題答案，不過各位暫時無緣觀賞這套揭開貞子身世之謎的《Ring-0~Birthday》。

TEXT: MARKS

橋本真實

橋本真實

姓名：橋本真實/Hashimoto Mami
出生日期：1984年1月30日
年齡：16歲
出身地：東京都
星座：水瓶座
身高：156cm
血型：O型
三圍：B78 W60 H80

星之網

Ring-0~Birthday

http://www.ring-zero.net

這就是《Ring-0》官方網頁，當中不單會有很多有關《Ring-0》的資料，而且亦有詳盡昇兇鈴事件年表，此外更有多段movie下載，以及直達其他有關Ring-0網站的Links。



樂

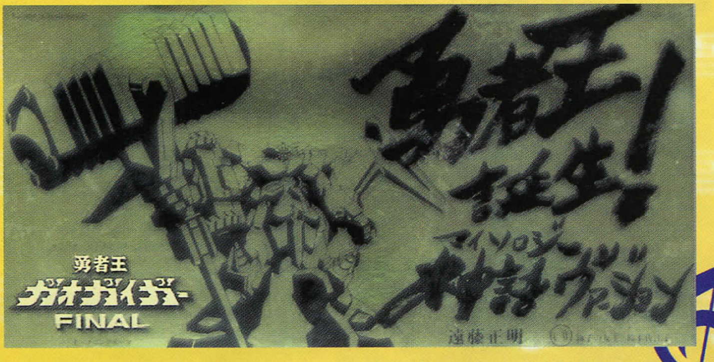
勇者王GAOGAIGA FINAL

發售商：Victor
編號：VIDL-30470
發售日：2000年1月1日
價格：971日圓（不連稅）

樂評分：
7分

剛推出不久的OVA動畫《勇者王GAOGAIGA FINAL》之OPENING及ENDING CD SNIGLE，內裏收錄了兩首歌之外，還有卡拉OK音樂。其主題曲跟電視版的旋律相似，只是歌詞有些差異，至於ENDING，筆者就覺得不十分令人討好，有點悶的感覺，不過若是喜歡其OPENING的話，也是個不錯的選擇。（MS）







NEO UNIVERSE / finale

主唱：L'Arc~en~Ciel
發售商：Ki/oon Records
編號：KRC2-330
發售日：1月19日
價格：1223日圓（連稅）

樂評分：
9分

Laruku踏入千禧年首作，這隻兩A面Maxi Single的兩首主打歌早已分別在Countdown Concert中披露過，不過總不能和錄音室版本比較吧。由ken作曲的《NEO UNIVERSE》今次著眼點明顯放在「千禧年」所給予人的新希望上，一聽頭幾秒就有《winter fall》那種活力和生機，但hyde的詞又教人感到他對新時代的矛盾，這種衝擊正是Laruku的特色。毫無疑問，最令筆者感到興奮的是ken能夠突破自己作曲的框框，不斷向各種題材挑戰，佩服佩服。至於tetsu的《finale》，可能是為了配合Tie-up作品《RING 0-Birthday》因而變得異常晦暗，可謂與《forbidden lover》達異曲同工之妙，而最令人留下深刻印象的就當然是它一絲不苟的編曲，質素絕對超越當日的《Pieces》。順帶一提，另外兩首歌《hole》和《trick》之remix亦有很高水準，整體上可謂Laruku最抵聽的一張單曲。（福田）



2月份New Release推介

日本POP DISC

Brand New Wave Upper Ground

主唱：JUDY AND MARY
發售商：EPIC RECORDS
編號：ESCB-2102
發售日：2月23日
價格：1223日圓(連稅)



JAM休業一年後的最新作品，頭炮便是以現時極為流行的Maxi Single推出，曲調上仍然是它最拿手的快速Pop Tune，且看充電後又有沒有新火花擦出；同碟還收錄了《Cheese "Pizza" Large!!》。

B'z The "Mixture"

主唱：B'z
發售商：BMG JAPAN
編號：BVCR-14002
發售日：2月23日
價格：3059日圓(連稅)

大家千萬別以為這隻碟和去年的金銀雙盤一樣，其實它是將B'z的早年名曲重新演繹，加上其中幾隻Single的c/w歌與及未發表曲所構成，而部份更是經過全新混音的，乃所有B'z迷不容錯過之正碟。

WALLABY

主唱：Hysteric Blue
發售商：SONY RECORDS
編號：SRCL-4776
發售日：2月22日
價格：3059日圓(連稅)

Hysteric Blue出道一年四個月的第二張大碟，收錄了《為何…》、《兩個小朋友》和《直感PARADISE》3隻單曲共12首歌，明顯地tama的歌功比以前進步兼且naoki亦有不少Solo，整體上成熟了不少。

理想之舌

主唱：PENICILLIN
發售商：EAST WEST JAPAN (WARNER MUSIC JAPAN)
編號：AMCM-4466
發售日：2月23日
價格：1260日圓(連稅)





經過雙CD精選及一輪休息後，PENICILLIN終於重新展開活動，頭炮作是這首起用了大量木結他的狂野歌曲，同碟亦收錄了前作《NICE IN LIP+L》的全新版本。

hide BEST~PSYCHOMMUNITY~

主唱：hide
發售商：UNIVERSAL VICTOR
編號：MVCH-29044
發售日：3月2日
價格：3045日圓(連稅)

如果你對hide早期的Solo作品沒有認識，那麼這張最後精選就一定會適合你，因為它收錄了hide在生時的11隻單曲如《EYES LOVE YOU》和《DICE》等與及7首大碟和c/w歌，總時間長達78分鐘相當超值。

sure

主唱：Every Little Thing
發售商：avex trax
編號：AVCD-30094
發售日：2月16日
價格：1050日圓(連稅)



由持田香織撰寫歌詞的最新Single，彷彿就像她對戀愛的態度一樣，而優美的旋律更能把她的歌聲櫬托得更加美妙，算得上是ELT較有看頭的中慢版情歌，此外還有伊藤一朗作曲的新歌《switch》。

脈

主唱：Dir en grey
發售商：EAST WEST JAPAN (WARNERS MUSIC JAPAN)
編號：AMCM-4464
發售日：2月16日
價格：1260日圓(連稅)

Deg待望的最新作！無論是宣傳照抑或唱片封套都依舊充滿視像色彩，看來路線上開始與宿敵PIERROT有分歧了。《脈》帶有《殘》的狂叫元素，而《ASH》則是Indie時代的快歌，加起來就變成《殘》的延續。

Prayer

主唱：Blue-B
發售商：SMEJ ASSOCIATED RECORDS
編號：AICT-1189
發售日：2月23日
價格：1223日圓(連稅)

97年成立的樂隊，去年8月憑Single《光與暗》作Major Debut，集合了Pop與Rock元素於一身的它被樂壇人一致看好，且看它能夠在2000年闖出名堂來；碟內還有《MAYBE》等另外2首歌。



BY：福田(Pop)、MS、山寺良牙

水色時代 Memorial Music Collection

動畫：《水色時代》／《新．水色時代》



曾經於小學館連載的著名少女漫畫——《水色時代》，無論是小學編定還是中學編均受到十分好評，而且先後被動畫化；雖然現在連載已完結了一段日子(可惜中文版還未出完)，但其動畫版的音樂和歌曲的旋律，仍殘舊在很多喜歡這套動畫的人心中；而今次所介紹的《水色時代Memorial Music Collection》相信會合心意，這大碟主要收錄在動畫版中出場的背景音樂，雖然有很多樂曲是一模一樣，但經過製作者的重新編曲後，便變成聽下去好像完全不一樣的樂曲，當然在動畫版中亦因不同情況而選擇使用。(山寺良牙)

樂評分：6分



infinity eighteen vol.1

主唱：鈴木亞美
發售商：TRUE KiSS DiSC (SONY RECORDS)
編號：AICT-1200
發售日：2月9日
價格：3250日圓(連稅；初回版)

樂評分：9分



和八十年代偶像歌手雄霸樂壇相比，在現今日本流行音樂中偶像往往只是少數份子，而其中大紅大紫的則有如走馬看燈般不斷替換，沒有一個能夠待得長久的。鈴木亞美雖然不算靚絕全城，可是憑着鄰家女孩般的氣質右上TK在幕後炮製，出道至今一帆風順，否則便不會衍生出這隻初回版與普通版大有分別的唱碟來。

《infinity eighteen vol.1》集合了AMI自上隻大碟後所推出過的4隻單曲，包括有TMN名曲Cover Ver.《BE TOGETHER》、抒情慢歌《OUR DAYS》、充滿聖誕節日氣氛的《HAPPY NEW MILLENNIUM》與及帶點離愁別緒的《Don't need to say good bye》，再加上另外3首Sg C/w歌和3首全新歌曲構成，而其中之前的3隻單曲都是新混音版本。整體而言，這張唱片可分為頭尾兩個部份，頭7首歌的風格比較一致敘事味道較重，而尾6首則是顯現出亞美的情感，加起來就變成一幅很有趣的圖畫來。如果你以往並未對她有較深入的認識，筆者強力向你推薦這張大碟。(福田)

ANIMATION MUSIC

夢之披肩／大森玲子

動畫：《ニャニがニャンだーニャンダーかめん》
發售商：東芝EMI
編號：TYDY-2128
發售日：2月23日
價格：1020日圓



現正播出的動畫《ニャニがニャンだーニャンダーかめん》的主題曲和完場曲Single

天在紅色的河旁 CD Drama Vol.5

動畫：《天在紅色的河旁》
發售商：First-smile Entertainment
編號：FSCA-10122
發售日：2月
價格：2500日圓



於小學館連載中，由篠原千繪的作品《天在紅色的河旁》被轉成CD Drama的第五作。

GAME MUSIC

到那裡也在一起 Soundtrack

遊戲：《到那裡也在一起》
發售商：SCITRON
編號：SCDC-00009
發售日：2月19日
價格：2310日圓

攜帶式育成遊戲《到那裡也在一起》的遊戲音樂Soundtrack



悠久音樂祭 Drama 編

遊戲：《悠久幻想曲》系列
發售商：SCITRON
編號：PCCB-00409
發售日：3月17日
價格：2940日圓

同樣是「悠久音樂祭」的關連大碟，不過這大碟所收錄的主要是Drama。

Now printing

VALKRIE PROFILE Original Soundtrack

遊戲：《VALKRIE PROFILE》
發售商：First-smile Entertainment
編號：FSCA-10118 (CD 2枚)
發售日：2月
價格：3500日圓

將ENIX所推心的超大作角色扮演遊戲《VALKRIE PROFILE》的所有樂曲，一次過收錄於兩隻大碟中，總曲數多達75首，而且初回特典亦附有記憶卡貼紙。

Now printing

悠久音樂祭 Vocal Song 編

遊戲：《悠久幻想曲》系列
發售商：SCITRON
編號：PCCB-00408
發售日：2月17日
價格：2940日圓

早前於日本舉行的EVENT「悠久音樂祭」，吸引了不少FANS到場，而這大碟則是主要收錄當天所出場的歌曲。



電車GO！3通勤編+電車GO！名古屋鐵道編

遊戲：《電車GO！》系列
發售商：ZUNTATA Records
編號：ZTTL-0051
發售日：未定
價格：2550日圓

一口氣將《電車GO！3通勤編》和《電車GO！名古屋鐵道編》的樂曲集合而成的大碟

Now printing

SENTIMENTAL GRAFFITI Super Best～哀傷之門～

遊戲：《SENTIMENTAL GRAFFITI》
發售商：NEC Interchannel
編號：NECL-33001(初回限定版)／NECL-33002(一般版)
發售日：3月18日(初回限定版)／4月1日(一般版)
價格：3300日圓(初回限定版)／3000日圓(一般版)

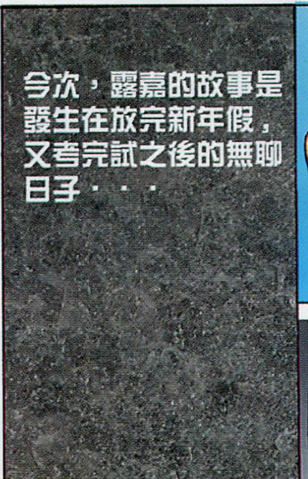
精選美少女遊戲《SENTIMENTAL GRAFFITI》16首歌曲，再次收錄於大碟中，初回版會特別附有40頁的彩色名場面集和BOX版本。



露嘉的日常生活

BY R. RYAN





title:
新年假後的返學世界
露嘉ver.

早安！
新年賺得多
錢嗎？

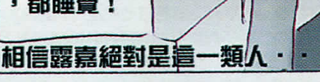
相信各位學
生都知道假
期後上學是
何等的想睡
覺！！
露嘉也不例
外吧！？

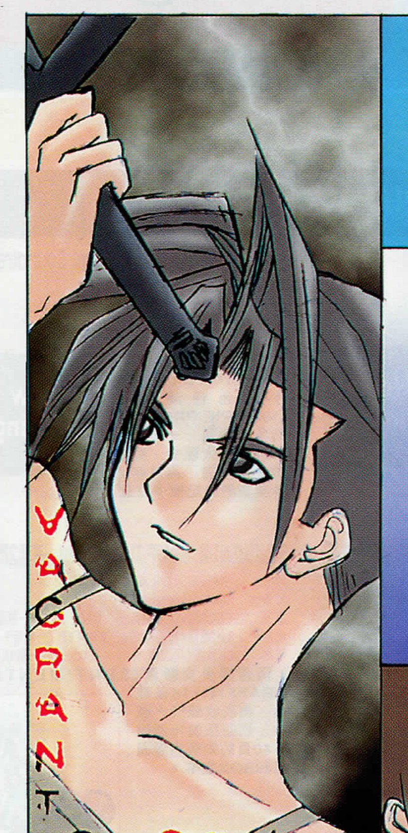
但是，到底有什麼方法解決呢？



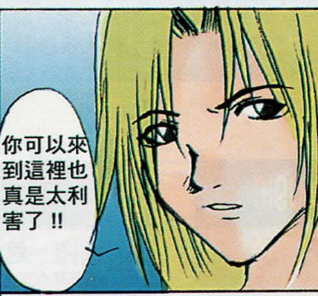


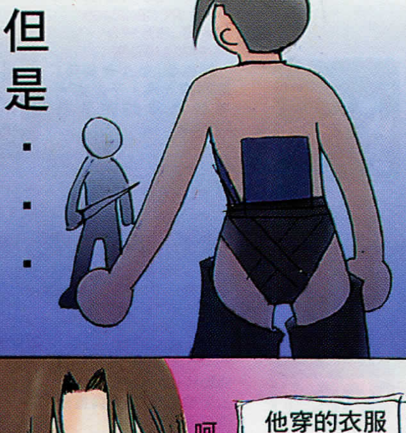
第三個就是最
消極的方法！
就是什麼都不
理，無論那老
師是否會食人
，都睡覺！

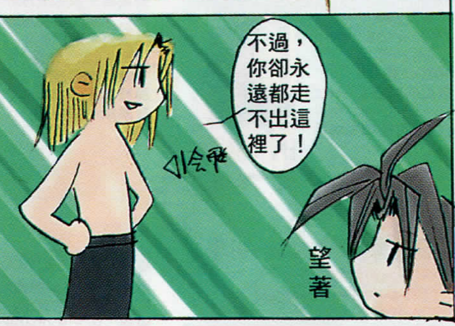






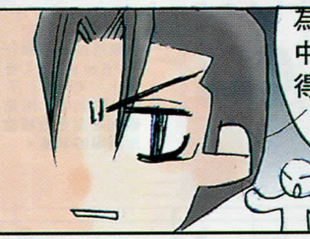






呵
呵

他穿的衣服
實在太少了
……露出度
實在太高了
…



無責任讀者擂台

主持人：赤目黑龍

翻版因何而起

亞洲的翻版倡厥，很多人都說是翻版製造商的錯，是他們漠視版權。不過，有沒有想過這個問題是由正版製造所一手所造成的嗎？

人們都說：「正版很貴呀！」為甚麼人們會說正版很貴，我們說一件物件很昂貴其實是它的實質價值(如快樂，售後服務)比表面價值(價錢)低，俗語說則是不值。這正是遊戲開發者對亞洲的消費者的一大失誤。

日本電視遊戲對於日本人來說，無論在商品品質，售後服務和優惠都是百份百滿意的，但是對於亞洲人來說，這些待遇可真是差天共地。

遊戲軟件與它的說明書都是用日文寫成的，對亞洲的用家是一大障礙，廠商們不懂得利用資源，來開發日美主機的轉換器(對PS和SS而言)，令玩家們玩不到由英語寫成的日本遊戲?這令玩家們有所損失，更使他們的日本遊戲軟件的期待下降。

其次，各遊戲廠商對亞洲的政策幾乎到達固步自封的地步。除了寫信或填寫隨軟件附送的回應卡外便沒有任何正常途徑來發表意見，而且我們需要用日文填寫那些資料。則是有等於無，但幸好某些遊戲廠商在香港分公司亦留意這一點，作出改善。不過亞洲其他地區就……

而優惠那一方面，真的是刻薄亞洲的玩家。限定版的數量少得可憐，甚至一些物品只限定在日本發售，完全忽略亞洲用家的需求，更造成炒風。

最後的是遊戲情報方面，本來沒有甚麼關係。但自從互聯網出現後，便出現了明顯的差別。先是DC在亞洲區沒有Server不說，在官方網站內的情報全是由日文寫成的，就算一些遊戲廠商有編寫英文版本。關於遊戲情報及更新的速度叫人不絕地叫——差！

基於以上的原因，令翻版製造商有機可乘，創造出除了遊戲軟件外便甚麼也沒有的翻版，但卻是以超低的價發售。因此，吸引了這些消費者。除非提高消費者對遊戲軟件的欣賞價值或是遊戲廠商改善對亞洲的政策，否則這樣的狀況將繼續下去。

ROID上

ROID：

噢！又是有關翻問題的來信，相信這個問題不只困憂著非常多的玩家，其實連不少的國家也對翻版的問題非常頭痛，然而，兩者的取向其實是剛好相反的，玩家們的憂慮是翻版會不會絕蹤；而政府的最終目的是要將所有的翻版全部消滅。

說真的，黑龍其實也不大讚同翻版的存在，因為翻版實在是在不斷的令正版市場收縮，試想想，如果因為翻版的推出而令正版製造商因此而倒弊，那麼，翻版商人又有沒有可能自己開發遊戲呢？這也是要我們好好分析的課題。從另一個角度看，大家可能會認為遊戲根本不值那麼貴，這也是可以理解的，就以PS的遊戲為例，雖然是非常多，不過有多少遊戲是值得玩呢？實在是少之又少，有不少的遊戲也是非常的粗劣，所以就如ROID所說是「不值」，這點黑龍是絕對同意的。

另一方面，翻版的問題其實不論在甚麼地方也會出現，不只遊戲，就算是在一般的CD(唱片)之中也有同樣的事情，而黑龍最不滿的是所謂正版的商人說甚麼有一定的成本，而那些成本最多的便是那些「明星」、「歌星」的版權，其實，如果他們肯收便宜一點，那又怎會令成本那麼高呢？相信大家一定會聽過甚麼7位數字、8位數字的酬金，嘩！如果真是這樣的數目，正版碟真是非貴不可了！說得差一點，若然是因為這樣而令翻版活躍，因而令正版不能立足，這絕對是正版商人及藝人們「咎由自取」。

至於語言上的問題，其實這亦不算是甚麼大不了的事情，首先，對於日本的遊戲生產商而言，香港只不過是一個非常細的市場，就算將亞洲的其他國家也加起來，也不及美國的十份之一，所以，廠商們也樂意為美國製作「美國版」的遊戲，而且就如DC也會在美國設立美國的DC SERVER，這絕對是一種站在經濟上的決定，這也是情有可原的，又或者說，在一些日本的遊戲網頁之中，只以日文來製作的問題，其實，如果將這問題搬在美國的網站之上，大家又可能會說為何不將內裡的資料轉為中文呢？這其實是強人所難的，因為明知看的人少，而花上這麼大的人力物力來製作，這豈不是一種只有蝕而沒有賺的生意？

其實，黑龍的意思是，我們看事物要看遠、看深一點，雖然人總會有自私的一面，不過也要為他人設想一下，如果每件事也只是為少數的人而幹，那麼，這世界上所有的東西的成本也會變得非常高昂，對嗎？

赤目黑龍

對《遊戲誌》的一點意見

看了這幾年遊戲誌，今次先係第一次投稿，請黑龍大人高抬貴手，唔好將此信投籃。

本人想談論一下對GPM的看法。本人是由NO.69的開始睇的。當時小健健仲做緊編輯，我覺得他寫的文章很有趣，尤其係佢寫的遊戲誌專題，更令我有一睇再睇的衝動。當時的GPM編排就有D凌亂，質素亦不及現在的好。

到了NO.82，遊戲誌進行了一次大改革，開始送一本叫《Player Zone》的物體，不過事實上《Player Zone》只不過係將GPM的某些欄目移到裡面，所以我諗都唔可以話係送的。

到了NO.101，GPM又進行改革，將GPM分做兩個版本，普通版的價錢是＄28，而完美版則售＄35，不過，內容就係冇乜改革，只不過係將《Player Zone》移返入GPM度，但係內容「正」就始終冇變。

都係時間講回正題，我覺得GPM「正」就係好「正」，但係始終都係美中不足。它的不足就是差不多整本書也是講Game，這樣不是不好，但當沒有攻略是你需要的時候，就好像白白花了二、三十元……我認為GPM應該加插一些新欄目，例如Game小說、日文教室、娛樂新聞和電影介紹等。此外還應該參考下Game Plus期期都送海報。另外亦應每期搞D搞笑專題，好似以前的《長官教你——打機的正確習慣》和《機竇七宗罪》等。如果可以做到以上的其中一兩點，我諗GPM都會正好多。

我覺得現在的GPM已比以往的好很多了，起碼攻略比以往多涼，質素好涼。而且還有像以前的玲奈和現在的露嘉等特約筆者，令GPM生色不少。另外GPM的編輯好像越來越少，而且有D重過涼檔。我記得以前有二十幾個編輯，而家只剩下十幾個，不過冇涼幾個編緝應該唔會影響質素的，但係我真係好希望會有小健健二世的出現。

我期望遊戲誌日日有更好的成績，因為雙週刊的資料新鮮感一定比周刊輸蝕的，如果唔加把勁的話，就隨時可能被其他Game週青出於藍，我希望GPM永遠都咁受歡迎！

祝年年銷量冠軍黑龍兄年年都加薪。

FORM MGリッグドームII号

親愛的MGリッグドームII号

真是非常多謝你的來信，給予我們這麼多的意見?

首先，要回應一下以往兩次所謂大改革的事情，其實對於一本雜誌而言，一定要有改變才能令工作的人有生氣，亦只有這樣才能令讀者有新鮮感，有時候，所謂的改革只是一些看似微細的改變，不過，效果卻令人嘩然，就好像《PLAYER ZONE》，其實這可說黑龍的一個宿願，因為黑龍的出身於動、漫畫雜誌的，所以最有興趣的便是這方面的事物(直至現時也是)，就好像你所說，《遊戲誌》應該加一些遊戲以外的元素，令看起來更生動有趣，而《PLAYER ZONE》的出現便是因為這個理由，然而，由於資源有限，最後《PLAYER ZONE》也要煙沒人間……(嗚…真是有點傷感……其實以黑龍的能力，絕對可以製作一本像現時《乜CLUB》的動、漫畫雜誌，唉……)

講到「小健健」，黑龍也覺得他是一個人材，無論在創意上，又或者是做事的能力上也是一個不可多得的人材，他的離開對《遊戲誌》而言的確是一個損失，不過，以他的年紀，出外闖闖也是一件好事，因為只有這樣才可以令自己「增值」。(其實黑龍入行10年，也在不少的出版社工作過，否則也不會有今天的黑龍出現呢！)

其實就其他過檔的同事們，黑龍有的覺得可惜，有的覺得沒有感覺，而黑龍最覺得可惜的便是「KOTARO」，黑龍相信他本身是一個能幹的人，只是上級的不懂得發揮他的才華而已。

放心吧！我們一定會不斷努力，不會令一直支持我們的讀者失望的！

赤目黑龍

來稿一經刊登，即可獲得200元作為獎勵，大家要湧躍來信啊！

投稿表格

姓名：________________

性別：________________

身份證號碼：________________(　)

地址：________________

____

電話：________________

(可使用影印本)

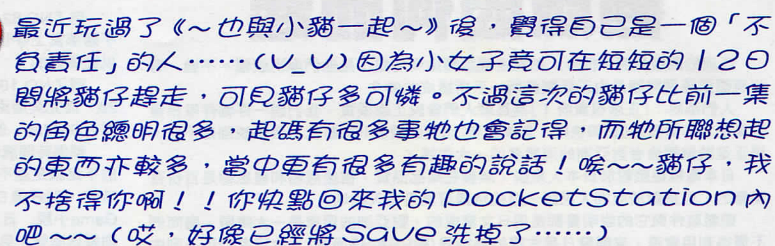


投稿須知

1. 所有來稿不能少於1000字；
2. 來稿時請連填妥表格，與稿件一同寄來；
3. 稿件請寄「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」，信封面請註明『無責任新GAME擂台主持人收』.









「Hello！ How are you？」

Dearest Ryouga:

Hello！ I writting the letter to you again, I hope this letter can to publish in GPM eraly,thanks！

Well,you playing 'Tokime Ki Memorial 2' is very powerful, but I can to complete this girls： 1, Miho 2, Akane 3, Hikari 4,Homura, do you know？ There girls was hard to complete：1, Kaori 2, Kaedeko, but Kaedeko I was at always holiday to dial the telephone (new) to her, why can't to date her？Otherwise, Miyuki and Kotoko's playing method was unclear (the words),but all methods was very good. The E.V.S. was necessary. 11 memory blocks is very waste.

Finally, I hope Konami can make 'Tokimeki 3' and 'Toki 2 Drema'

OK, write at here, zzz……

yours sincerely,

Mizuno Ami
13/2,2000

To Mizuno Ami，

多謝閣下的來信，若有看過攻略的話，該知道要取得八重花櫻梨的心，需要經常最後一年4月所發生的特別事件，並且選出最適合的選項，之後再繼續約會的話，她的好感度便會上升得很快；至於佐倉楓子方面，第二年煙花大會的特別事件最好令她出現，在轉校並知道新電話號碼時，不要放棄，不斷的致電給她，自然好感度便會出升，不放心的話可以向匠問問。至於壽美幸和水無月琴子方面根本不難發展關係，只需在約會時有好的印象便可以。

祝早日ALL CLEAR。

from Ryouga

「我想訂閱《Game Players》！」

Game Players編者們：

你們好！

我是位來自上海的讀者，我是你們這本雜誌的忠實讀者。這本雜誌是我見過最好的一本關於電玩的一切的書，內容十分豐富。

我是一位十足的的遊戲迷，但是玩遊戲時，如果沒有攻略書的"指導、指導"有時候可真是會浪費很多時間，因此我想問一問可否在你們的總部長期訂閱《Game Players》與將要推出的《DC Players》呢？可以的話請回信告訴我，并且告訴我應如何訂閱，好嗎？還有我想買兩本，《J. League創造職業球會Complete Data Guide》的攻略書，但不知可否用郵購的方式訂買？因為在國內很難買到你們的雜誌和攻略書，因此我在此就寫一封信來詢問，對不起，我不會寫你們所用的繁體字，在此再向你們説聲Sorry！

祝：

你們的《Game Players》越亦越紅火！

《DC Players》在新的世紀中一帆風順！

忠實的讀者：曾盛
00.1.17

Dear曾盛：

首先要多謝你對本誌的支持和讚賞！但很抱歉我們的《DC Players》已取消推出，雖然是這樣，可是《Game Players》仍會為各位報導最新最快的DC消息，所以一定要繼續支持本誌啊！(←賣廣告)

其實訂購本誌及其他由本誌所推出的攻略本之方法十分簡單，首先就是將你所需要訂閱的書本名稱詳細列明，並附上姓名及最重要的聯絡地址等資料，寄來本誌的地址，而在信封面註明是訂閱本誌，我們便會寄上你所列明的書本所需之訂購費用。然後只要將所需金額存入特定銀行，又或寄上支票到本誌(但一定要注意切勿寄上現金)，當確定收到金額後，就會將書本寄出的了。

Ruka上

「人肉影印機」

Dear里繪：

你好！本人又來麻煩你了！今次想問問一些問題，由於內容不算長(但會愈寫愈長……May be)，大可不用刊登，近來本人看了不少朋友的畫，他們的用色雖然靚，但是是抄襲作品，我問過他們嘗試畫原創的畫，他們都説不懂畫，令我覺得他們像影印機(不好意思，有點侮辱分)我不太喜歡他們這樣做，里繪認為怎樣？

還有，炭筆素描寫算不算當鉛筆畫呢？下次再見。

Best wishes,

Leona

18.1.00

Dear Leona：

對不起，雖然信中的內容不算太長，可是小妹要回答的東西卻頗長，而畫廊中又沒有這麼多版位，所以小妹就決定向露嘉姐姐借一個位子在這裏刊登了。

其實小妹也很認同你的感受，可是抄襲別人的畫的確對繪畫有很大幫助，因為從中可以學習到繪畫比例、透視等，我也曾抄襲別人的畫，而且更是抄完一個又一個……(^-^;)但這絕對只是初學繪畫者才可以做的事，因為小妹認為「抄襲」只是用來作為掌握基本技巧；當掌握好技巧後，便要運用自己的創作去畫屬於自己的畫，至於別人的畫就成為了用來提供靈感的「參考對象」，而不是「抄襲對象」。小妹覺得作為一繪畫者的最終目的，是想將自己所喜歡的東西，運用自己的想像繪畫出來，若只是抄襲別人的作品就失去了意義。但小妹亦不是完全不同意抄襲的，不過即使是抄襲亦要有限度，就是起碼要用上自己的風格來畫，不知Leona同不同意小妹的説法呢？

炭筆畫是否屬於鉛筆畫？既然炭筆不是叫鉛筆，那就當然不是同一樣的東西了。(^-^)你問這個問題，是否代表你想用炭筆畫來投稿呢？其實，不想收到用鉛筆繪畫的畫稿不是想為難讀者，而是只是由於這類畫通常也很淺色，可能會令印刷出來後變得效果差甚至看不到。

里繪上

「我都好鍾意畫畫」

Dear里繪：

你好！我是你的畫廊Fans，因我喜歡畫畫。除畫畫之外我也喜觀看電視和打機。在打機方面我最鍾意SLG，我最近玩PS的「牧場物語」我覺得很好玩，我最鍾意它是可以結婚生仔，真的像要擔起整頭家呢！但可惜牧場已經經營三年幾了，還不知怎樣才可得到廚具？因要得到廚具先可煮野食同別人挑戰呀！還有怎樣才買到草莓、南瓜和不知是否菜心(應該是吧！)的種子呢？我在雜貨屋和ダツトの店內的一個身穿中國衣服的人也買不到。仲有釣魚點樣可以叻啲呢？因為我每次釣魚，整天(我指是Game內的時間)只釣得一兩條。請你幫我問吓各編輯，有誰可以解答我的問題！(2000個Thank you！)

其實，今次來信主要目的是因為我畫稿一事，而打攪你這麼多次真的不好意思呢！勞煩了你。所以在此我畫了幅畫給你的，(可以刊登在同人祭的)這幅畫的主題是「我心目中的里繪」。我在電話內聽見你的聲線較為柔弱和斯文。所以我聯想你是一個清純和溫柔的女孩子。因此幅畫比較清一點，會否空了一點嗎？請指點一下！因我很少用水彩畫畫的，不知用水彩應該要注意什麼呢？

最後，我想問咗每期截稿是幾時呢？因我想知道我投的畫稿約幾時會可以刊登。Thank you！

祝你和你的畫越來越靚！

阿翠上

Dear阿翠：

阿翠，你好！第一次與你在這裏談談，小妹真的得高興哩！

小妹跟你一樣又是很喜歡玩SLG遊戲的，不過只是育成類而不是戰棋類，因為很喜歡看利用自己不同的能力而發展出來的結局。但很對不起，小妹卻還未玩過《牧場物語》，可是你可放心，因為剛在今期開始將會有此遊戲的攻略，你不用擔心找不到廚具了。

有關上次畫稿的事，要説不好意思的應是小妹哩！這全都是由於小妹沒有在「投稿須知」中説明清楚才麻煩了你，希望你不要介意吧！

很多謝你畫來的畫啊！小妹非常喜歡哩！(*^-^*)這次是小妹第一次看你用水彩畫的畫，上色的技巧已經不錯了，可是似乎還未能將水彩的特性發揮出來。至於要注意什麼？既然説是「水彩」，「水」就當然是用來控制顏色的重要元素；它的最大特色是只用加上水就能控制到深淺色，所以可不用配搭多種顏色也能造出光暗效果。另外，亦由於「水」的原因，因此利用它來造出「化色」效果也很美麗的，(←不知你明不明白這意思呢？)你不妨試試。而畫面本身的確是空了一點(^-^;)，不過畫面的問題也不大；主要問題卻在「我」的比例上(笑)，似乎是頭大身細，而頸也不見了……

每期的截稿日期大約也是在出書後3天左右，可是為了投稿者的公平起見，請不要一次過寄多幅畫來，並要求在特定時間內刊登，這樣做反而只會拖慢刊登時間；但若畫稿是為了特別日子刊登的話，小妹會盡量安排在該期書內刊登的了。(←以上是向各位投稿者説的)

里繪上

同人祭

《同人祭》是一個不定期專欄，目的是刊登一些讀者對遊戲創作或GPM的作品。假若你們有意參加這同人祭的話，就寄來本編輯部《編輯接待處》收就可，但題目只限於編輯的畫像及自創遊戲人物。

創作者：阿翠
題目：我心目中的里繪



小通告

大家想與我們的編輯交朋友嗎？想的話就事不延遲，快些寄信來《編輯接待處》啦！他(她)們很樂意成為你們的筆友，這是個機會不是時常有的，只要將信寄來「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」，並註明《編輯接待處》就可。記得來信者的字數請不要多於800字，而且更要用原子筆填寫。

館主：里繪

不知各位有否到2月13日的Comic World呢？那裏是由多個同人誌組織售賣其作品的地方來的，當中更有很多繪畫得十分美麗的作品讓人欣賞，而還需要努力畫好畫的小妹就當然有去，因為可以從別人的作品中觀察到其長處短處，這用來作參考是最好不過了！大家又有沒有去看看呢？

特級佳作

Leona

從Leona隨作品所寄來的信中得知，畫中的女孩就是曾經常寄信來的B.C.S丹的自創《KOF》人物Sefier。咦！？這幅畫是用你的禮物「水彩」和粉彩來上色嗎？水彩上色越來越進步了。整幅畫雖然也充滿夏天的氣氛，可是好像不夠陽光啊！(^-^;)因為天空中的籃色過深，而用來作陽光的黃色又被天空變成綠色，希望下次要注意了。

優異作品

阿翠

是《心跳2》的陽之下光哩！她坐在這裏看什麼呢？唔~~看過阿翠的多張作品，小妹覺得阿翠好像很喜歡繪畫樹林作背景，下次不妨試試畫另一些地方作背景。利用木顏色將陰影控制得很好，特別是處理恤衫上的陰影，令恤衫的白色更為突出。但要留意人物和背景未能配合得好，使畫面沒有了立體感，若能在草地下點工夫，相信會有更好的效果。



優異作品

謎之女

是為了慶祝情人節而寄來的嗎？感覺上好像一張情人節咭。整幅畫混用紫藍色調的效果不錯，另外，畫中雖然只畫了一個女孩，但配合了背景的花和美術字令畫面變得充實，值得一讚。不過，謎之女上色似乎太過用力了，有些地方更差不多要塗穿；而背景的花繪畫得有點怪和死板，要多點觀察花的畫法了！



宮沢花野

宮沢花野又是畫《快刀亂麻》的人物哩！用粉彩來塗背景的光圈出來的效果不錯，但要注意整潔啊！畫面比較空，若將人物畫大一點會好些；此外，上色不夠均勻，而且顏色更不夠實，是否用了太多水來開顏色呢？

機械貓

很可愛的貓貓呀！三顆大大的「噹噹」是最吸引小妹的地方。貓女的眼睛也很大哩！不過左眼就好像過大了。上綫的方法不俗，而陰影的處理亦很好，只是略嫌花邊裙的褶位過於「齊整」。



投稿須知

1. 每份畫稿的大細不得超過29.7cm×21cm (A4 SIZE)；
2. 請於畫稿背面或隨畫稿附上閣下之個人資料：姓名、年齡、性別、身份證號碼、地址及電話；
3. 如果要回郵稿件的話，請隨畫稿附上回郵公文袋；
4. 凡每期被選為「特級佳作」及「優秀作品」的畫稿，將會得到稿費以作鼓勵，而稿費是會於刊登後約在2至3月後寄出；
5. 所有畫稿請寄往「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7字樓 遊戲誌GP GALLERY收」；
6. 鉛筆及原子筆畫恕不接受投稿。

聲優志望者：山寺良牙

Voice File Vol.17

菊池志穗（Kikuchi Shiho）



出生日期：1972年5月6日
星座：金牛座
血型：A型
出身地：神奈川縣
所屬藝能製作公司：Art Vision
代表作：《心跳回憶》館林見晴／《True Love Story～真愛物語～》桂木綾音／《機動戰艦NADESICO》天野光／《Princess Rouge》Rouge／《電腦戰隊VOOGIE's ANGEL》Merryvale
簡說：這位著名女聲優相信沒有聲優迷不認識她吧！特別是《心跳回憶》的迷家，她就是飾演遊戲內唯一的隱藏人物「館林見晴」的聲優，她本身是位比較活潑的人，而且以聲線來說是屬於較高的，所以對於一些活潑的角色來說會十分適合；不過亦有例外的，就如《True Love Story～真愛物語～》的「桂木綾音」，雖然角色本身也是比較活潑的一類，但也有其溫柔的一面，而她在配此角色時，亦故意將聲線壓低一點，讓別人聽下去覺得有種溫暖的感覺；而現在她除了在聲優界活躍外，亦向著歌手的方面發展，大碟也推出了數隻。







野田順子（Noda Junko）



出生日期：1971年6月29日
星座：巨蟹座
血型：A型
出身地：大阪府
興趣／特技：散步
所屬藝能製作公司：青二Production
代表作：《心跳回憶2》陽之下光／《ラブひな》紺野みつね／《他與她的事情》井沢真秀／《GTO》相sawa雅／《烈火之炎》最澄／《爆走兄弟Let's & Go MAX》服部龍平
簡說：相信很少見到她的名字吧！事實上她向來以配配角為多，直至《心跳回憶2》時才擔任女主角「陽之下光」，從她的Free Talk和訪問中得知，事實上她的聲線本身是比較沉實，所配的角色大多也是少年（男孩）系，今次在通過試聲後，竟然取得「陽之下光」的角色，除了她所屬藝能製作公司的人覺得有點好笑之餘，她自己本身也覺得有點意外，一向以配少年角色出名的她，今次竟會配上一位活潑少女，不過出來的效果相信各位有目共睹，也頗適合，能表現出光的活潑形象；而她本身亦是位坐立不安的人，喜歡到處玩，沒事做的話便到處散步。





TEXT：赤目黑龍
資料提供：
BANDAI總代理：瑞華行

超合金魂第4彈登陸香港！巨靈神全面睇真D！

數下數下，由BANDAI所推出的超合金魂系列已經推出過3隻，分別是「鐵甲萬能俠」、「鐵甲萬能俠2號」和「超力電磁俠」，反應？當然是非常之好。嗯…點解在「鐵甲萬能俠」家族之中，好像還有成員未登場呢？

其實在「鐵甲萬能俠」的大家族之中，除了「鐵甲萬能俠」和「鐵甲萬能俠2號」之外，其實還有非常多的成員，就好像排行第3的「巨靈神」，在當年亦是相當受歡迎的作品呢！而超合金魂系列第4作的機體便是這「巨靈神」了！

理論上，這次推出的「巨靈神」真是非常抵玩，首先，這盒「巨靈神」可分為4個大部份，第一是「巨靈神」的主體；其次是飛碟「SPACER」；之後便是能和巨靈神合體的「DPUBLE SPACER」；最後便是能夠收納「SPACER」和其他部件的座台，單看以上的「排場」，相信已經令大家非常心動了，對嗎？

經過多次的製作驗，可以肯定BANDAI已經掌握到製作這類「超合金」的方法，所以「巨靈神」的製作可算是非常成功，由最基本的造型，以至手部磁石的強度和機體組合方面也屬相當高水準，尤其是能將巨靈神和SPACER的合體完全的重現眼前，實在令懷舊迷非常感動！

而今次行貨方面，更會和日本同日發售，亦即是在2月28日開始發售，而價格為1199元(14800日圓)，而且隨行更會附送「巨靈神珍藏月曆海報」乙張(連收藏用卷筒)。





◆DOUBLE SPACER除田可以裝在巨靈神之上，還可以……



◆完美的合體啊！



◆原來巨靈神係三兄弟中最高。

◆嘩！個座台其實都好正！



◆「月牙剷～～～～!!」

◆三兄弟聚首一堂！



◆SPACER個飛輪都好仔細。



《街霸》唔單止打得，仲好睇得！STREET FIGHTER jr.系列登場



鳴謝：瑞華行

眾所皆知，《街頭霸王》是一隻非常受歡迎的格鬥遊戲，而且更被多次的動畫化，所以《街頭霸王》所觸及的層面實在非常廣範，就如上期已經為大家介紹過以《街頭霸王 III》人物造型而製作的ACTION FIGURE，相信大家也相當滿意吧！

噢！可能會有讀者認為這些人物「太凶」，那麼，大家可能會接受以下要介紹的Q版《街頭霸王》人物了，由同一間公司製作，不過採用了Q版人物設計而推出的「STREET FIGHTER jr.」系列現在已經推出市面，這次推出的共有4款不同的人物，包括：阿隆、KEN、豪鬼和春麗，雖然不及原大版的全身關節能動，不過單是那可愛的造型已經是值回票價了。



嘩！咁都得？《機動戰士》國際象棋……

上年是《機動戰士 高達》的20周年，所以在那個時候突然多了不少的高達產品出現，而BANDAI的「BIG BANG PROJECT」更是著力將高達這名字再一次的帶到人們面前，而高達的產品在這年來完全沒有的間斷的推出，實在令人有點兒吃不消，不過，以下的景品一定會令大家喜歡的。


◆這副棋相尚引呢！

由2月開始，日本的BANPRESTO便會推出一款新的高達景品，不過，這不是一般的景品，而是一副「國際象棋」。

這套景品將會是以兩隻一SET的推出，在聯邦軍方面，分別是「太空母艦」[皇帝]、「高達」[皇后]、「鐳射大砲」[教士]、「太空坦克」[騎士]、「吉姆」[爵士]和「鐵球」[士兵]；至於自軍方面，則有「亞巴奧」[皇帝]、「自護號」[皇后]、「綠勇士」[教士]、「加大魔」[騎士]、「渣古(隊長機)」[爵士]和「渣古」[士兵]，大家會集齊一套然後對局嗎？

◆自護軍

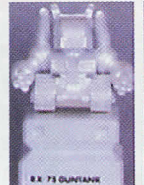








◆聯邦軍



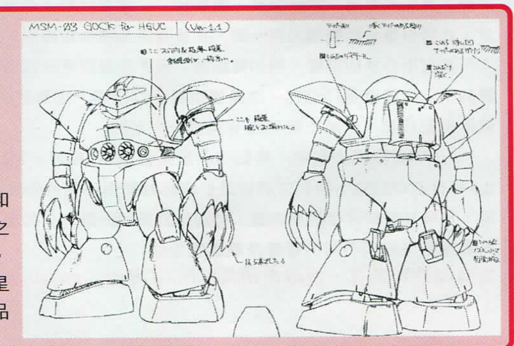






估唔到呢部機都可以重見天日！最新HG U.C.機體曝光

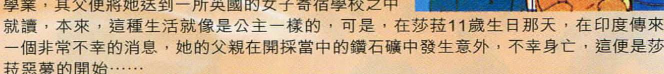
在新推出的HG U.C.系列模型之中，相信大家最深刻的一定是第一作的「鐳射大砲」和全新造模的全電鍍「百式」，而最新推出的作品則是「太空坦克」，然而，在「太空坦克」之後，便好像沒有甚麼作品公開了，大家不用愁，因為下一隻的HG U.C.作品已經公開了，不過，這將會推出的模型的主角竟然是MSM-03「ゴッグ」，這機體除了接住了高達的流星槌之外，真是沒有甚麼名氣，為何會選擇這樣的機體呢？真是令人費解，這1/ 144的作品預定在3月發售，價格為800日圓。





令人懷念的名作劇場（三）

命途堪苛的《莎菈物語》



《莎菈物語》是日本在1985年的作品，亦是「名作劇場」的第16套作品，原名是《小公女セーラ》，這是一套非常出名的作品，除了這套由日本製作的TV動畫作品之外，亦曾被英國的電視台製作成為真人版的連續劇及電影，而且亦有著相當高的收視？

《莎菈物語》的故事主要講述主角「莎菈」本來是一名印度商人的獨生女，「莎菈」自幼喪母，為了她的學業，其父便將她送到一所英國的女子寄宿學校之中就讀，本來，這種生活就像是公主一樣的，可是，在莎菈11歲生日那天，在印度傳來一個非常不幸的消息，她的父親在開採當中的鑽石礦中發生意外，不幸身亡，這便是莎菈惡夢的開始……

自從父親死後，學校的校長便不準莎菈再上課，而且因為再沒有金錢，所以她更被逼在學校之中當上有如奴隸一樣的工作，幸而，在她身邊還有一個朋友，她同樣是學校的雜工「碧姬」，在她的鼓勵之下，莎菈重新振作，面對逆境也毫不退縮，雖然飽受校長的折磨，不過她也默默忍受？

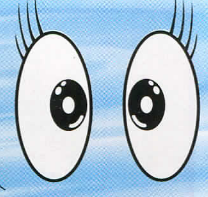
一天，在機緣巧合之下，莎菈認識到學校旁邊新搬來的「基斯霍先生」，原來，他便是當天和莎菈父親一同開發鑽石礦的人，他這次來到英國，便是要為故友尋找女兒，而且，當天所開採的困然是一個藏量相當高的鑽石礦，所以，他此行的另一個目的便是要將所得的利益交給莎菈？

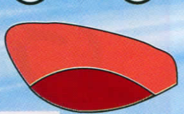
結局……當然是喜劇收場，莎菈再次成為千金小姐，不過，她的溫柔，令在她身邊的人也受到感染，就連一直鄙視她的同學她改變過來，相信這便是她對未來的信任所換來的獎賞了？

如果大家對黑龍所寫的東西有甚麼意見的話，大可以寫信來研究研究，只要寫信寄來「灣仔駱克道33號中央廣場 福利商業中心7字樓」，信封面註明「推銷員赤目黑龍收」便可。

TEXT：赤目黑龍

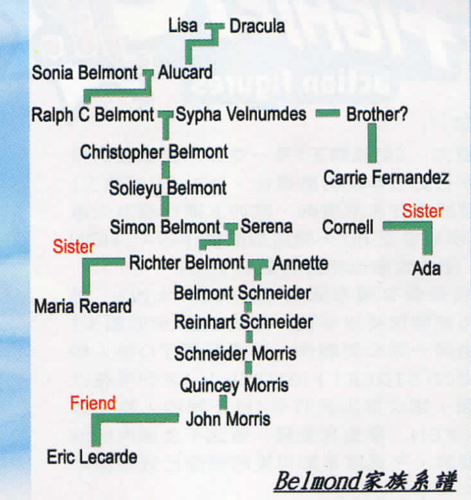






《吸血鬼傳說 五》

曾收到不少讀者來信，要求筆者將《惡魔城》系列的人物關係圖刊出，為了報答讀者對此欄有所回覆，便決定製作這個人物關係圖，這是所有《惡魔城》系列中主角與Dracula的關係。



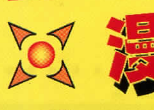
參考資料

全《惡魔城》系列遊戲/ 電擊Nintendo 64 99年2月號/ FAMI通64+/ 其他……

（註：若有甚麼問題和意見，歡迎寫信或E-MAIL給筆者，E-MAIL地址：GM_MS@hotmail.com）

四







由於之前好像說得太多有關同人誌的事，所以這次就轉轉話題，說小璘的另一興趣——配音。

小璘喜歡配音不只是日本的，本地的也很喜歡，所以也很想試試玩配音；於是就在一次貪玩之下報讀了配音班，想起來當看到角色是用自己的聲音來說話，就覺得很興奮和有趣。

那是由最基本的咬字發音、到正式配音（雖然設備簡陋）也學到，內容十分豐富。不過小璘在當中最期待的，就當然是配音練習啦！在剛開學的幾堂是上了一些理論性課堂，其中小璘記得導師曾説過配音的必要條件，就是要咬字正確，其次就是要集中精神，看清楚角色何時説話；它可説是一個眼口腦並用的訓練。那時小璘曾多次「幸運地」被導師點名練發音……上完這些比較「沈悶」的課堂後（爆），便開始進行正式的配音練習。

導師提供了很多類型的映片作為練習之用，其中有廣告、電影、外語片、動畫和紀錄片等，每次也讓小璘玩得很快樂（？）。而每次練習的過程也分開三個步驟：首先是對稿，對稿就是一邊看片、一邊嘗試配合角色來讀稿；之後就是錄音，通常也是分開幾個人為一組，在錄音時全場也會肅靜，即使正在配音的人也不可發出不必要的聲響，例如揭紙聲；另外亦要對準咪説話，否則便會變得很細聲的了；之後就是「欣賞」，亦是娛樂自己的時候，因為當中會有很多NG對白，就算是配悲劇，也能不時聽到有笑聲……（汗）

小璘在整個課程中，最記得的就是曾配過《相聚一刻》、《櫻大戰》、《IQ博士》和日劇《相遇》，因為它們也是小璘認為配得不錯的作品（笑）。經過多堂的練習，覺得其實配音也很易掌握，特別是動畫和外語片，因為可以不用「對口型」，而動畫更可運用不同的聲線來表達哩！

若有問題和意見，歡迎來信或E-MAIL至shugogetten@hongkong.com

老福吹水站

女性歌手千禧年掀起熱潮

如果說樂隊組合是97至99年度日本樂壇的主流，相信應該沒有人會反對吧，不過踏入2000年情況似乎產生了一些變化。不，應該説是由99年中葉起，樂隊組合以外的另一股勢力已慢慢滲入了大家的耳邊，那就是近幾個月來支配了大部份唱片銷量的女性歌手。

首先要講的當然是被稱為社會現像的兩位新紮姐仔——宇多田光和濱崎步。Hikki不但能寫能唱，她那種獨特的氣質加上充滿傳奇色彩的背景（雙親皆是音樂人，又是能提早就讀美國大學的天才兒童）令大家對她留下深刻印象，這些特質是一般人所無法得到的，所以在得天獨厚下其充滿R&B色彩的J-Pop作品能夠大熱賣起來，兼且更誇張的是大碟《First Love》銷量竟然直逼800萬，實在是90年代日本最具代表性的歌手。至於Ayumi，筆者對她的成功只有用「鬼斧神功」來形容，因為如果唱片公司並不是這樣瘋狂地為她宣傳，相信其知名度應該與目前有一段距離。沒錯，我不會否認她擁有若干能吸引歌迷的魅力，例如能譜出打動少女心靈的歌詞和千變萬化的形像等，但這些只是令她成為一個出色歌手的因素，而最重要的反而是唱片公司極為成功的宣傳策略，令她變成站穩第一線的女歌手。

另一名想講講的是鈴木亞美。可能有很多人會覺得她唱功幼嫩，形像又不鮮明，唱片怎會如此大賣呢？我相信監製小室哲哉與唱片公司實在功不可沒。由第一隻細碟起，大家可以發現AMI的確是走着偶像派路線，她那種天真可愛外表確實很容易吸納大批年青男孩，無論是甚麼歌曲都能輕易打入聽眾耳內，而形像上由開始時的鄰家女孩慢慢變得成熟起來，看看最近她的打扮就能知道，畢竟已是18歲女了。其實，除了上述三人外現在還有女歌手獲得不俗的成績，例如新宿系唱作人椎名林檎、憑一首《煙花》冒出頭來的aiko、以Soul見稱的bird和本年度最有潛質新人倉木麻衣等，都會在不久將來獲得更高的知名度，但願筆者喜歡的搖滾樂團能夠繼續努力，在這片全女班熱潮之中保持實力再創高峰，始終經歲月證實BAND SOUND是永恆不滅的！

筆者見識甚淺，如果大家對上述資料有所補充，或對本文有任何意見，歡迎電郵至hystericb@hotmail.com交流心得。

TEXT：福田

Text：綠毛小春

街頭GAME霸王 ZERO

正宗體感機 你又玩過未？



話說呢期體感遊逆當旺(查實都已經一段日子)，而namco就於半年前左右推出過一部「體感」機身，可以將任何一種控桿＋四個按鈕之遊戲套入呢部機身度玩。而最近WONDER PARK終於都入貨俾過大家玩，而且有關方面仲將呢兩部機身安裝為PUZ遊戲同問答遊戲，大家有興趣玩或者有趣睇朋友仔玩的話都可以過去望望啦！另一方面，日本又開發緊一部新「體感機」過大家玩，而呢部機最特別就係使用最新3D認知技術，基本上玩家企上去做出指定動作，CPU「認知」你而且做出相對動作。



■呢位人兄玩緊《鐵拳TT》，你睇佢幾辛苦……

鳴謝：銅鑼灣世貿中心5樓namco WONDER PARK

呢期紅 GAME 韓國音樂 GAME！

《EZ2DJ SPECIAL EDITION》



由AMUSEWORLD開發之音樂遊戲《EZ2DJ》有幾正有幾好收就唔駛小弟多講啦，而近排尖咀金星就有部改版返貨，小弟當然就第一時間飛落去試一試佢啦！畫面超正之外D歌都表現得相當出色，而且每首歌都可以個別選擇特殊模式，好似的二三四倍速、HIDDEN、RANDOM模式等等……玩都玩死你，聽講話呢隻GAME有成百首歌咁多，唔怪之得呢部機收入可觀啦，有料之作，值得推介！

鳴謝：尖沙咀
金星遊戲機中心



■唔好歧視韓國GAME，試一試就知呢部機唔差過日本GAME！

有玩襯手偷雞 GAME！



唔知大家有無聽過或者玩過呢部近期人氣啤牌GAME《王牌對決》呢？隻GAME基本上就係玩「話事啤」之博彩遊戲，而佢正就正在D對手個樣個個係名人，好似D友友(張學友)、阿星(周星馳)、刀仔(劉德華)、高進(周潤發)、采尼(楊采尼)……等等，基本上隻GAME都唔係特別難玩；值得留意就係每個角色(名星)都會有其獨特賭法，好似呀友友就係一個多多錢都跟之角色，而呀采尼就有正牌在手先會加注……計落呢部機都有路捉，唔係無技術。話時話，聽老闆講呢部機好似係偷雞做生意，所以唔係間間都有得玩……



■基本上入返十蚊八蚊就有排你玩！

健次郎終於現身機舖！

早陣子KONAMI於東京舉行過一個《Punch Mania ~北斗之拳》試玩，而今個星期終於都有呢部機之圖片公開喇。至於隻GAME有乜特點呢，首先就係機身上面有六個可供玩家打擊之圓墊，而當個墊上面之燈泡發光就打落去，只要一路時機準確咁擊中發光圓墊，敵人就會一路扣能源，打到佢死為止，而且當玩家連續準確擊中的話，就會自動使出奧義，好似話「北斗百裂拳」都有得你出呀，認真正斗！隻GAME暫定3月下旬推出，大家密切留意喇。

係真係假 2D 版 又有比賽玩唔玩？

今年《拳皇99》依然如常舉行大賽，不過今年重點比賽就唔係《拳皇99》而係《餓狼》，各位《餓狼》高手操定有著數呀，暫時所知心賽會於復活節假期舉行。另外一單料就係上星期就問過S記線人有關《侍魂》最新作呢單傳聞，官方回應就係話唔確定呢單傳聞，不過SNK係一間專重機迷意願之遊戲開發商，既然各位有祈望，SNK係唔會令各位失望咁話；老實講句，有客有市你話唔出都無人信啦，有進一步消息再同大家講啦！

AOU SHOW已公布展出作品名單

KONAMI
《KEYBOARD MANIA》
《POP N' MUSIC 4》
《beatmania III》
《POP'N STAGE .ex》
《DRUM MANIA 2ND MIX》
《Guitar Freaks 3rd Mix》
《beatmania complete MIX 2》
《beatmania II DX 3rd》
namco
《辣手 13》
《DRIVE狂走曲》(暫稱)
《AQUA RUSH》
《WORLD KICKS》

SEGA
《STAR WAR-EISODE 1-RACER ARCADE》
《Sega Marine Fishing》
《NASCAR》
《右腦能力CHECK MACHINE TOUCH THE URO 2》
《我的女神》
CAPCOM
《POWER STONE 2》
《MARS MATRIX》
TAITO
《電車GO！3 ~通勤編~》
《迴轉吧~!!》

※想知呢個GAME SHOW有乜睇就要留意下期GAMEPLAYERS喇！

TEXT BY隨風 Presented By：Yamadera Ryouga & JOAN



歡迎各隊員及情報分局提供秘技情報上總部，若被認定該等情報有價值的話，總部會分發情報費給提供情報者，情報費以評價等級來評定，分別是——

擺你命3000	黃金槍	麥林	牛肉刀	丫叉
港幣500大元	港幣300大元	港幣200大元	港幣100大元	唔該留番俾自己使！



彈艙1：想要隱藏車?EASY啦！

遊戲：V-RALLY2 機種：PLAY STATION

提供者：《遊戲誌》情報組

覺得現有的車不夠多、不夠好玩？不要緊！現在給你一個秘技，8架隱藏車，全部都出來！在輸入名字的地方輸入以下名字，就可以得到一種隱藏車，方便吧？好，去表！



LDN	車的速度變成兩倍
BLAKK	車的外表變成黑色
FLY	車的速度提高
CBLC	出現第一款隱藏車
CBLCA	出現第二款隱藏車
CBLCB	出現第三款隱藏車
CBLCC	出現第四款隱藏車
CBLCD	出現第五款隱藏車





彈艙2：所有賽道賽車全出現

遊戲：山卡MAX G 機種：PLAY STATION

提供者：《遊戲誌》情報組



《山卡MAX G》是就是有很多不同類似的車，不過最糟的是一定要先完成某些賽事才可以用！不過現在可以一次過用到所有的賽車及賽道，喜歡《山卡MAX G》的朋友不要錯過！

所有賽車：在選擇畫面順序輸入↑＋△、↓＋×、←＋□、→＋○、L1＋R1、L2＋R2。如果成功的話會有響聲。

所有賽道：在選擇畫面順序輸入↑＋△、↓＋×、→＋○、←＋□、L1＋R1、L2＋R2。如果成功的話會有響聲。





彈艙3：所有名馬都可用！

遊戲：GI JOCKEY 2000 機種：PLAY STATION

提供者：《遊戲誌》情報組

「現在的馬不夠好，又不夠快，如果有一些名種馬讓我用就好了！」各位會有這種想法嗎？如有的話，以下的秘技一定很適合你，因為用它可以得到很多名種馬嘛！

馬名	出現條件	出場賽事
セントライト		
ミスターシービー		
シンボリルドルフ	於皐月賞及日本ダービー取得優勝	菊花賞
キドノカチドキ	於皐月賞或日本ダービー取得優勝	菊花賞
メジロラモーヌ		
イソターグラス	於櫻花賞及オークス取得優勝	秋華賞
グリーグラス		
アソパーシヤダイ		
ミホシンザン		
タケホープ	於菊花賞及天皇賞(春)取得優勝	天皇賞(春)
ホワヨワボーイ		
モンテプリンス		
キヨワエイプロミス		
カシラノハイセイコ	於天皇賞(春)得到兩次優勝	天皇賞(春)
ニシボーテイオー		
ニホンピロワイナー	3歲及4歲比賽時四次勝利共得1600分	最後之賽事
ダイナアクトレス	在三次勝利中共得1200分	高松宮記念之賽事
ハイセイコー		
ロジータ	連勝四次	最後之賽事



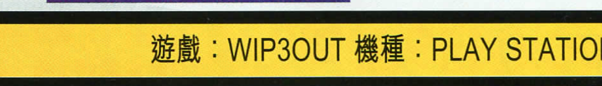
彈艙4：特別貨車讓你用

遊戲：爆走貨車傳説2 機種：PLAY STATION

提供者：《遊戲誌》情報組



玩過《爆走貨車傳説2》的人都知道可以幫愛車扮靚靚吧？而這個秘技可以免費出現一架靚靚貨車「流星號」，而使用條件是至少完成了「全國制霸篇」。當完成「全國制霸篇」後把「爆造」改成「ワシパ烈傳」就可以了。





彈艙5：超光速飛行！！

遊戲：WIP3OUT 機種：PLAY STATION

提供者：《遊戲誌》情報組

這隻遊戲的難度其實主要來自飛機不能行駛得太快，可是有了這個秘技，就連這一個難度也可以消失了！因為這個秘技可以讓飛機作出超高速飛行。在畫面下方有兩條能源柱，只能把兩條能源柱調較至同樣長度就可以以最高的速度飛行。





彈艙6：日本藝人小精品

遊戲：NINE NINE之迷偵探 機種：PLAY STATION

提供者：《遊戲誌》情報組





這個秘技除了可以得到今集的藝人的精品外，連上集某幾位藝人的精品也可以得到。雖然只是Q版，不過喜歡的人可不要錯過呀！

以二萬元可以得到一張藝人相片，一共有18種任君選擇。而在故事中的第四章後半部份，到歡樂街（琵琶湖）後，在藏野做好三件工作。之後到銀座的七丁目，接著到關東的岡村曝走便能得到藝人咭。或者在第三章七時後到關西空港，跟著再在第四章完結後到NGK去亦能得到。

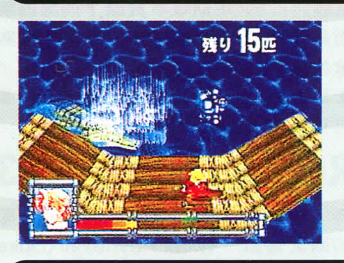




彈艙7：戰鬥時，更EASY

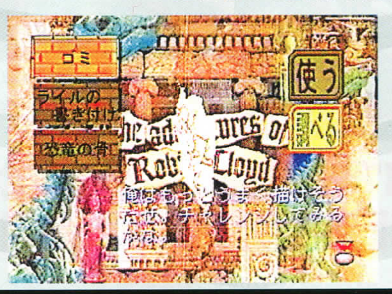
遊戲：ROBIN ROID之冒險 機種：PLAY STATION

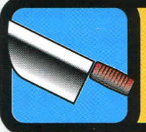
提供者：《遊戲誌》情報組



有玩過《ROBIN ROID之冒險》的朋友，不知道會不會覺得其戰鬥系列很麻煩呢？原來有一個秘技是可以在戰鬥時自動對準敵人的，就是按L1。而按R1則可以轉換視點。

另外亦有另一個秘技，就是可以聽回遊戲中的樂曲了。只是在設定畫面按L1、L2、R1及R2就可以選擇想聽的歌曲。那就不用浪費金錢另外購買CD了！



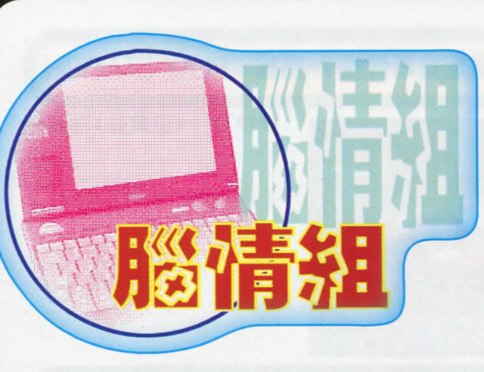


彈艙8：傳説中的幻之魚

遊戲：大叔時間～小姐來釣魚吧～ 機種：PS

提供者：《遊戲誌》情報

在《大叔時間~小姐來釣魚吧》中有一條幻之魚，想必喜歡釣魚的人都想得到它吧？不用擔心，現在就教你如何釣！在4月的第一週，用困難（HARD）的模式，在「滝」垂釣吧！魚餌方面用白モート會有比較好的效果。不過到最後各位釣不釣到就只好靠運氣了！



《UO2》玩具搶閘出籠

McFarlane Toys玩具公司由Origin委託製造即將上市的《Ultima Online 2》之Action





Figure。這家以製作《Spawn》、以及《Metel Gear Solid》等可動玩偶(Action Figure)成名的玩具公司，目前也有一些玩具





正在於紐約舉行的玩具展(Toy Fair 2000)展出。這些可動玩偶展現出幻想與奇異的獨特組合，而這也是《Ultima Online 2》所具備的特色。這些照片是從McFarlane



Toy在展覽中的攤位以及公司的線上目錄中取得。(IKI)

INTEL與Symbol科技公司聯手開發無線聯網技術

INTEL與Symbol科技公司總共將投入200名硅片、硬件和軟件工程師以及一支高水平的市場營銷隊伍來進行無線高速局域網聯網技術和產品的開發工作。利用這種技術，移動通信和手持電腦用戶今后與互聯網和企業網絡聯接將不需要依賴於有線線路。

這兩家公司開發的產品有晶片、適配卡和接入端裝置(指可發揮中央基站或網關功能的設備)。INTEL還計劃將開發的晶片用於其他產品當中。所有技術和產品都將支持IEEE 802.11聯網標准，傳輸速率有2.4GB和5.2GB兩種。(IKI)

Infineon公司將推出下一代ISDN-to-USB單晶片控制器

世界頭號ISDN 集成電路供應商Infineon科技公司正在加緊研制新一代可編程單晶片ISDN-to-USB控制器SIUC-X PSB 2154。這種晶片代表了當今最高水平的集成電路設計技術，它容納了採用USB接入端口的 ISDN S/T界面，具備仿真邏輯電路，為用戶隨時根據自己的具體情況進行升級提供了極大的方便。此外，由於廠家隨機提供了完整的微控制器固件和設備驅動程序，用戶可有選擇地使用廠方的ISDN通信編程指令，而不用自己編寫。PSB 2154在設計中使用了低壓(3.3V)技朮，節電性能非常好。(IKI)

網絡十誡

對於近期駭客入侵多個著名網站，美專家提出加強網絡安全的十條建議：

1．與網絡設備經銷商取得聯系，詢問他們是否研制了防范DOS(拒絕服務式攻擊)的軟件，如TCP SYN ACK。

2．制定嚴格的網絡安全規則，對進出網絡的信息進行嚴格限定。這樣可充分保証黑客的試探行動不能取得成功。

3．將網絡的TCP超時限制縮短至15分鐘(900秒)，以減少黑客進攻的窗口機會。

4．擴大連接表，增加黑客填充整個連接表的難度。

5．時刻監測系統的登錄數據和網絡信息流向，以便及時發現任何異常之處。美國網絡趨勢公司研制的Firewall Suite 2.0軟件是進行網絡登錄和通信測試的最佳軟件，有24種不同的防火牆產品，可提供250種詳細報告。

6．安裝所有的操作系統和服務器補丁程序。隨時與銷售商保持聯系，以取得最新的補丁程序。

7．盡量減少暴露在互聯網上的系統和服務的數量。每暴露一個都會給網絡增加一份危險。

8．路由器要安裝必要的過濾規則。

9．經常對整個網絡進行掃描，以發現任何安全隱患。

10．如果是通過網絡服務商提供接入服務，一定要保証自己不要無意中卷入了拒絕服務式攻擊。應當與網絡服務商取得聯系，時刻保証自己的設備安全無憂。(IKI)

發揮WIN 2000潛能，雙CPU個人電腦登場

隨著Windows 2000專業版即將正式上市，Bill Gate宣布該公司將推出高性能的雙處理器PC：OptiPlex GX300。該機型預計售價2,995美元，其配置為：雙PIII 600MHz晶片，128MB Rambus內存儲器，20GB硬槃，32MB NVidia TNT2 M64 4X AGP圖形卡，以及 10/100M網卡。(IKI)

美摩托羅拉公司研究開發部門，開發出攜帶電器用小型燃料電池

美國MOTOROLA公司的研究開發部門Motorola Labs宣布，他們同美國Los Alamos National Laboratory共同開發出用於攜帶型電子器械的小型燃料電池。該燃料電池可以代替裝載在手機和NOTEBOOK等的充電電池驅動設備。MOTOROLA並強調，這種燃料電池的能量密度比一般的充電電池約高10倍，所以就手機使用而言，可以連續供電約1個月的時間 。(IKI)

全球資訊網被圍攻了。

「阻絕服務」攻擊上數個星期把網路上幾個赫赫有名的網站打得暈頭轉向。到目前為止，幾個大站包括Yahoo、eBay、Amazon、CNN與ZDNet都因阻絕服務攻擊而短暫關閉。還沒找到嫌疑犯，但已造成損失好幾百萬營業額的昂貴代價。

「阻絕服務」攻擊並不是新「玩意」，而各大型網站也有安全小組，預防這些攻擊事件是他們的責任。而這些「阻絕服務」是有過警訊的，在去年十二月，FBI的分支機構，美國「國家基礎建設防護中心(National Infrastructure Protection Center)」就發出過一份關於「阻絕服務」攻擊的警告，這警告指出，惡意破壞計畫已經在網際網路的電腦上被發現。不管那些特別計畫是否為最近攻擊事件的核心，這警告給了大家準備的時間。(IKI)

微軟反番皂(翻版)行動

雖然Windows 2000作業系統尚未正式發表上市，微軟就已經展開『撲殺』盜版軟體的動作，微軟利用了他最新的技術，在網際網路上放下的偵測器，一旦在網路上發現可疑的Windows 2000盜版販賣者，此一偵測器就會自動通知微軟，當然在Widnows 2000的正版光碟上，也安裝了反盜版的軟體。大家也許會好奇，為什麼距離微軟正式發表Windows 2000還有幾星期，盜版軟體已經到處販賣了呢？其實，微軟早在十二月時，就已經將他的OEM版本賣給了伺服器製造商，而最終測試版也在一個月前，交給數千名微軟的死忠用戶作為測試之用，因此，有心人士想要拿到微軟的Windows 2000並不是沒有可能的。(IKI)

3D Realms今年缺席E3

去年，3D Realms退出可以展示他們即將上市的兩套遊戲：《Max Payne》和《Duke Nukem Forever》的E3展。而其中一套《Max Payne》則是在幾個月於倫敦所舉行的ECTS展出得到不錯的反應，而在《Duke Nukem Forever》仍然缺席的情形下，令人不得不懷疑這套遊戲的開發狀況是否有問題。3D Realms指出，今年的E3展雖然兩套遊戲都不會參展，但是應該還是會以撥放錄影帶的方式來作宣傳。而如此的態度意味著這兩套遊戲的開發狀況都仍不明確？(IKI)

法律與遊戲間的問題

警告：『PG(Parents Guidance)：家長指引』以下專題屬家長指引類別，在觀賞時請與家長一同閱讀，多謝合作。

撰文者：山寺良牙(以下內容可能帶有個人意見，如有雷同，實屬巧合；另發言立場與本誌無關。)



1999年10月，在日本，『兒童保護法案(Child Porno法案)』「譯名」正式實施，在法案草議時，事實上也有類似的規條在實行，不過在法津效力來說不大，而且在規管上也有一定難處；現在法案正式生效後，法律所賜與的規管監控的權力更大，除了遊戲以外，連成人動、漫畫也有一定影響。而出名著名遊戲產量多的日本，對於今次的法律生效(改動)又有甚麼影響呢？現在齊來探討一下。



在日本遊戲業界中，有一個自主規制團體，名為『電腦軟件倫理機構(Computer Soft倫理機構)』「譯名」，簡稱「Soft倫」，這機構主要工作是監控加盟軟件(遊戲)開發商所開發的遊戲的評級，類似香港的「電檢處」，而評級基本分為三類，分別是：「一般／全年齡」通常可不用評核、「R」即「15歲以上推獎」、「18」即「18歲以下禁止」，特別是「R」和「18」會在遊戲包裝面貼上標籤，以提示顧客遊戲的推獎年齡層，當然這個規則亦能給與顧客一個信心的保證和防止年齡未夠的去購買。



那今次法律的實施又會對該機構的審查標準有甚麼影響呢？總合來說最大改變的有以下三點。

1.禁止未滿18歲角色的性的行為與及裸體場面



事實上在法例未生效以前，有不少遊戲也會有些未滿18歲的角色出現，





而且以學生的居多，甚至有些更誇張的連很年少的也會有這類遊戲中出場，雖然可以滿足某些人的心理，但亦會形成一些社會問題，是甚麼事的話請看新聞報道；因此有這項條文後，希望可以減低這類事件的發生吧！又或者將過度歪曲的想法騎正過來吧！(舉例遊戲：《放課後戀愛俱樂部》、《同級生》、《下級生》)

2.禁止有血緣的3親等以內的近親相姦







這項無論在世界各地也是不承認的事情，說得正統一點就是叫「亂倫」，鑑於現實中這是不許可的，所以有不少遊戲便在假想空間中以這形式為題材；不過當條文生效後，避免因遊戲的意念搬移到現實社會而形成不良風氣，因而「需要取締」，以改變意想。(舉例遊戲：《加奈～我的妹妹～》)

3.禁止獸姦或類似的行為







當然亦是令人看不上眼的事，不過每個人的需要均有所不同，所以亦會有一定的市場，可是鑑於這可說是一個非常規的行為，有些人更會覺得嘔心，而且有道德理念上比剛才的第2點更加「過激」，說得不好聽的一句可說是非正常的想法(對於某些人來說可能是「沒甚麼」也說不定)。(舉例遊戲：《Dragon Knight》)

總結>>

不過總合來說，這法例雖然在監管上十分嚴格，但事實上相信仍有不少的「法律真空」位置可以瞞騙，例如：某些同人誌、人物設計時在年齡的設定、遊戲內出場之字眼……等，只要在某些地方上做點功夫，便可以矇騙法律上的條文，甚至可以無視。哪最後法律與遊戲之間的問題，以及有關爭議會有怎樣的下場呢？這相信要由玩者的立場去想了。



TEXT：IKI

拳頭就是愛！救世者傳說復活！

動／漫畫人物介紹篇Vol.2





各位，上一期的「網上起步點」是講及有關超級機械人的網頁介紹，感覺正唔正先？其實除了機械人外；其他的角色諸如一些英雄人物：《城市獵人》、《浪客劍心》、《龍珠》…等也是一眾男孩子心目中的英雄偶像，特別如今次所重點介紹的兩套作品-《北斗之拳》及《聖鬥士星矢》，兩者不僅是一般受歡迎的動／漫畫，而且在動畫史上更留有非一般性的特殊意義，先說說《北斗之拳》罷！在原哲夫的筆觸下，充分表現出那一份荒涼的末世氣氛，而且一切的暴力也來得理所當然，同時更打破了暴力漫畫＝純粹賣弄暴力的觀念，奠定了暴力漫畫的地位，是為殿堂級的作品。至於《聖鬥士星矢》則更為我輩所熟悉，尤其當年在港首播之際更掀起一股熱潮，而他在動畫史更有著將「打鬥動畫普及化」的作用；可不是麼，還記得《星矢》這套作品也有不少流血、爆甲(聖衣)的鏡頭，然而在優美的旋律配合下，本來血腥的場面也變成「華麗」的戰鬥，而這亦是所謂「暴力美形化」的作用。而今次，筆者將會刊登多個與《北斗》及《星矢》相關的網站，希望各位《北斗》及《星矢》迷喜歡。(由於今期的題目較廣泛，為免混亂，故今次只以作品名分類而不刊登網名)





這是一個有關雅典娜女神與及一班少年聖鬥士的故事，傳說每當世上出現邪惡的時候，女神的聖鬥士便會出現，他們為愛、和平及正義而戰鬥，據說他們的拳能劃破長空、他們的腳能把大地割開；他們以身體作武器，為人類帶來希望，而最終他們必會活在人們的心坎中，直到永遠‧‧‧

聖鬥士星矢

http://move.to/allen

在這個網頁內，包含了故事簡介、全TV版內容、人物設定和圖片，當中圖片可Dowload作Wallpaper用。留意這是一個中文網頁。



Site 聖鬥士星矢

http://www.venus.dti.ne.jp/~ta2ka/home.html

在眾多名聖鬥士當中，不知大家對他們的認識又有幾多？在這個網頁內，大家可觀看眾多聖鬥士（包括黃金聖衣及青銅聖衣）的資料，當然也包括了各人奧義的介紹。留意這是一個日文網頁。

我的愛好聖鬥士星矢

http://sp.cis.iwate-u.ac.jp/~tannok/book/SS/

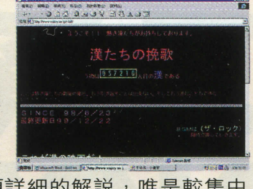
在《星矢》漫畫版中，「冥王篇」解開了一切的謎團，在這網頁內收錄了全108名冥鬥士的資料，當然包括了最為人所熟悉的「冥界三巨頭」。留意這是一個日文網頁。

北斗之拳

１９９Ｘ年，全世界受到核子戰爭的洗禮，海枯石爛、天崩地裂，舉凡地球上一切的生命都接近絕滅的地步—興幸是人類仍生存下來，然而，這已是一個弱肉強食的時代‧‧‧‧就在此時，一名身懷絕世武功的男人出現-健次郎（港譯拳四郎／台譯肯西諾），憑著北斗宗家的拳法，健次郎便以自己的一雙拳頭為人類開創明天‧‧‧‧

漢子的挽歌

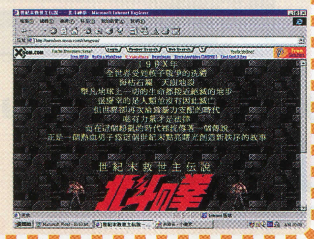
http://www.enjoy.ne.jp/~lsd/



《北斗之拳》中的人物眾多，就連招式名也多過人，如甚麼北斗柔破斬、天破活殺、無想轉生‧‧‧‧這網頁中收錄了大部份人物的招式，每招每式亦有頗詳細的解說，唯是較集中於介紹南斗流派。留意這是一個日文網頁。

北斗神拳的世界

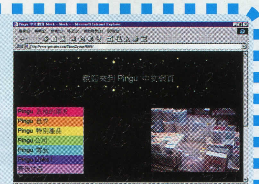
http://members.xoom.com/chengwm/



少數有關《北斗》的中文網頁，網頁內的資料亦較想像中完備，喜歡《北斗》的讀者不容錯過。留意這是一個中文網頁。

北斗之拳Complete Guide Page

http://www1.plala.or.jp/empire/



一個資料異常完備的《北斗》網頁，不單漫畫版的資料落齊，甚至連TV版及真人電影版（一由鬼佬扮健次郎！）的資料也收錄在內，更甚是包括了眾多角色的招式解說。留意這是一個日文網頁。

番外篇-其它動／漫畫人物網頁推介

Pingu 中文網頁

http://www.geocities.com/TimesSquare/4069/



包含Pingu的資料、照片和連結。包含Pingu及他的朋友、Pingu 世界特別產品的日本版Baby-G 、Pingu公仔連手錶。有些自然定律在Pingu 企鵝世界是不適用的‧‧‧‧奇怪呢！留意這是一個中文網頁。

田中芳樹同好會銀河英雄傳説

http://yangjr.uhome.net/



提到田中芳樹，大家也必想到其成名作《銀河英雄傳説》罷！這網頁包含了銀河英雄傳説、創龍傳和亞爾斯蘭戰記的介紹。留意這是一個中文網頁。

趴地熊

http://matrix.crosswinds.net/~dkny7788/index.htm



《趴地熊》為近期人氣急升的精品Idol，在這個網頁內，含有趴地熊介紹及3D圖片和留言版下載及連結。留意這是一個中文網頁。

屎撈人

http://members.tripod.com/excreman/



這網頁包括作者的心聲、屎撈人靈感泉源、屎撈人故事收錄，細緻感人。亦有屎撈人的小小相簿、屎撈人的歌、他的心聲、以及麥兜與屎撈人的一段友情留意這是一個中文網頁。

明治劍客浪漫譚

http://tacocity.com.tw/shelly/



《浪客劍心》中的劍心，不單為男孩子所接受，同時也深受少女歡迎，網頁內包含收錄神劍闖江湖的圖集、以及有關幕末史料軼聞。留意這是一個中文網頁。

亞里莎的家

http://hello.to/alisa012/



這網頁介紹千年女王，鞠孖B，小丸子及廿一衛門有關資料及圖片，更有小雙俠及千年女王的主題曲欣賞。留意這是一個中文網頁。

手塚治虫WORLD

http://www.tezuka.co.jp/

在日本人心目中，手塚治虫可說是「動畫之父」，其作品《小飛俠》、《小白獅》等也深入民心，這網頁可説為手塚Fans而設。留意這是一個日文網頁。

C.A.Family

http://www.cafamily.com/

這網頁包括了魔法獵人、抵死泰山、行運超人和VS騎士動畫介紹，及潮與虎、金田一等漫畫介紹。留意這是一個中文網頁。



TEXT: IKI
協力: PERRY LEUNG
鳴謝: 旺角電腦廣場2樓209號室明智電腦WISE COMPUTER TECHNOLOGY COMPANY LTD.

又係時候買NOTEBOOK

名牌NOTEBOOK大比併!

雖然早幾期前已報導過一篇有關NOTRBOOK的介紹，但觀乎近年現像，似乎NOTEBOOK已漸趨普及化。而今次筆者將集中介紹華碩的4大NOTEBOOK家族成員，原因是華碩的表現穩定，能予人一定的信心保證。以下，筆者將著筆於介紹每款系列的特色，以供各位作參考之用。

最容易升級的筆記型電腦-P6300系列

1) 華碩P6300系列筆記型電腦具備針對Intel Mobile處理器架構的完美設計，由於這項革新的設計，P6300能夠突破傳統筆記型電腦CPU升級不易的窘境。藉著更新P6300系列筆記型電腦中的Intel Mobile模組，用家將可輕易的享受到升級到更高速CPU的功能，而不用再買新的筆記型電腦。

2) P6300系列筆記型電腦的可抽取式模組插槽可讓用家使用標準的高速CD-ROM或升級到下一代的儲存裝置，例如DVD‥‥等.，透過內建在VGA模組中的MPEG2解碼器功能，P6300可以容易的讓您享受到隨身攜帶高品質與完整影音和電影播放的效果。

3) 華碩P6300系列筆記型電腦的池組使用12顆高能量的鋰電池，再配合華碩特有的電源管理系統，讓P6300與其他34台筆記型電腦在電池連續使用時數的比較中，獲得了第一名的殊榮。而在1998年的測試報告中，華碩P6300系列筆記型電腦獲得電池持續使用5小時又12分鐘的使用效率。

完整的配備與擴充性-F7400系列

1) 使用Pentium II處理器MMC-2設計模組及AGP 3D的架構，F7400系列筆記型電腦提供最新技術與強大多媒體效果的震撼。它滿足一些高階的使用者，即使在需要大量運算的CAD/CAM應用軟體上都不會影響到執行速度。

2) 對於所有高價值的筆記型電腦而言，All-in-One (A.I.O.)的設計概念來自於滿足更有效率的多工環境需求。而華碩F7400系列筆記型電腦所內建的裝置設備，諸如軟碟、硬碟、CD光碟、DVD光碟、電池組與多媒體特效，以滿足各用家不論是在辦公室或家中工作的需求與視聽聲光享受。華碩F7400系列筆記型電腦使用Intel Pentium II MMX處理器MMC-2模組與AGP的架構，並提供最新的電腦科技：ATI快速的AGP 3D圖形顯示控制器、內建處理三角與文字的加速器、整合TV的輸出、軟體DVD和選購的硬體MPEG2解碼器，這一切也使得華碩F7400系列筆記型電腦的多媒體效果更符合新的世紀NOTEBOOK的要求。其中配備如超大的14.1吋液晶顯示螢幕、以及高解析的顯示畫面，也讓使用者可以有更寬廣舒適的視覺角度，與及更符合人體工學。



世界上最輕巧的 All-in-One 筆記型電腦 -L7000 系列

可以說，這款NOTEBOOK完全是為經濟實用而設的。華碩L7000系列筆記型電腦採用了All-in-One的設計，好處是讓用家免除外接設備的不便，並且也可以同步的使用軟碟、硬碟機、光碟機或DVD光碟機。而其中有關MMC-1模組的設計，更可支援Pentium MMX與Pentium II處理器，從而讓用家擁有更寬廣的升級空間。此外，寬闊的顯示區域(可使用13.3吋液晶顯示螢幕或12.1吋的液晶顯示螢幕)提供了明亮鮮艷的色彩。另外，系統的記憶體、硬碟、甚至是中央處理器也都能依照個人或專業上的需求，故此這便非常容易的達到升級的目的。同時，L7000系列最輕巧的結構設計(約 5.8磅/2.65公斤)也讓用家易於攜帶。

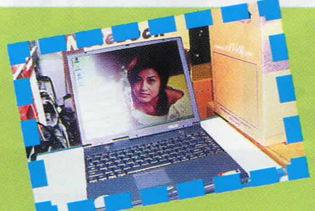
最強組合 -M8000 系列

M8000率先採用Intel最新的筆記型電腦專用的中央處理器及440 MX單晶片組，不僅擁有超強的效能並保有未來昇級彈性，更進一步挑戰筆記型電腦空間設計的極限。而為了增加攜帶上的機動性與擴充性，並減少外接Cable的麻煩，M8000系列的模組插槽讓各位用家可為了不同的需求而搭配使用，諸如：軟碟機、CD-ROM、甚至或是第二顆硬碟等抽換設備。此外，獨特的「百變擴充匣(Port Dock)」與「轉接座(Port Bar)」設計，也讓M8000系列擁有更高的使用彈性、擴充性與攜帶性、以適應未來更多方面的需求。



假使看了上述有關各NOTEBOOK的分析，大家仍是十分疑惑，不知如何下手購買的話，各位大可參考下列的「各NOTEBOOK能力比對表」，希望能對大家有所幫助。(最後補充一句，本文資料僅作參考之用，如有疑問請向店員查詢)







各 NOTEBOOK 能力比對表

系列產品	P6300系列	L7000系列	F7400系列	M8000系列
產品定位	高效能	經濟實用,高機動性	完整的配備與擴充性	極致性能,彈性組合
	超高升級能力	All in One	完全模組化,A.I.O	完全模組化,高機動性
	夢幻專業型	實用輕巧型	頂尖配備型	機動功能型
顯示幕	13.3" TFT	13.3"/12.1" TFT	14.1" TFT	13.3"/12.1" TFT
尺寸 (mm)	寬 322 mm	寬 294 mm	寬 318 mm	寬 298.5 mm
	長 245 mm	長 232 mm	長 250 mm	長 236 mm
	高 50.0 mm	高 38.5 mm	高 46.5 mm	高 29.8 mm
IMM/CPU 範圍				
架構	MMC1 PC1	MMC1 PC1	MMC2 AGP	PGA1
PII-233-300	YES	YES	YES	YES
Celeron 300-400	YES	YES	YES	YES
模組空間				
儲存裝置模組空間	1	0	1	1
電池模組空間	1	1	1	1
第二電池設備	NO	NO	YES	NO
所提供之模組種類				
2.5" HDD	YES	內建	YES	YES
FDD	YES	內建	內建	YES
CD-ROM	YES	內建	YES	YES
DVD-ROM	選購	選購	選購	選購
Fax/56K V.90 Modem	(PC Card)	選購	選購	選購
Modem/ 10/100	NO	NO	NO	選購
VGA Module	YES	內建	YES	內建
H/W MPEG2	NO	選購	YES	(PC Card)
LS-120SuperDisk	選購	NO	NO	NO
PortDock	NO	NO	NO	選購
PortBar	NO	YES	NO	選購
電池組				
Cell/pack	12	9	9	8
Pcs Max.Equipped	1	1	2	1
顯示與音效功能				
2D	YES	YES	NO	YES
PCI 3D	YES	選購	NO	NO
AGP 3D	NO	NO	YES	NO

TEXT BY隨風

霹靂麻雀

發行商：第三波資訊
發售日：發售中
遊戲類型：博奕
系統需求：WIN95/98



「霹靂啪喇」打麻雀

最近台灣那邊好像很流行「布袋戲」，從最近一連出了好幾隻有關「布袋戲」的遊戲就可以知道了。之前所介紹的遊戲都是RPG類型的遊戲，對於喜歡「布袋戲」但又不熟悉RPG的玩者無疑是一個損失。而今次所介紹的《霹靂麻雀》，遊戲的類型終於改一改，名副其實，這是一隻麻雀GAME。

打麻雀都要故事性—



遊戲的背景是在一間學園中，而學園名稱我想各位也猜到了，就叫作「霹靂學園」。玩者要在學園衝破各個難關，當中除了要打麻雀之外，亦會問玩者一些有關麻雀的問題。這樣子玩者除了不用煩惱「唔夠腳」之外，亦可以得知自己的「麻雀功力」去到哪兒。而遊戲中一共有五關，當然越後的越困難啦！當玩者爆機的時候，也許已經成為一代「麻雀天王」了。



咁同「布袋戲」有什麼關係？—



如果遊戲只是純粹打麻雀，就不能吸引玩者了。不過之前都提及，這是有關「布袋戲」的麻雀遊戲嘛！因此，玩者就要在遊戲中挑戰各個在「布袋戲」中出現的角色，而每個角色都有其擅長的項目，當然難易度亦有不同。各位喜歡慢慢續個擊破，還是一開始就向喜歡的角色挑戰呢？另外，如果覺得只跟「布袋戲」的角色玩不夠過癮，還可以上網找人對戰一番呢！不過，在網上對戰時亦會因為「胡牌率」、「放槍率」等來計算分數，因此要先了解遊戲計算分數的方法才能得到高的分數。

先來介紹介紹一點角色吧！—


一頁書


非凡公子


聖賢諸


素還真


亂世狂刀


海殤君


天殘武祖

TEXT BY隨風

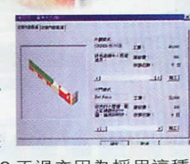
便利商店之火鍋店

發行商：遊戲橘子
發售日：預定2月
遊戲類型：SLG
系統需求：WIN95/98

外面凍冷冷，裡面熱辣辣

繼《便利商店》和《速食店》後，今次襯著冬天冷冰冰的時候，推出第三彈—《便利商店之火鍋店》，喜歡吃火鍋的朋友，想不想一嘗經營火鍋店的滋味呢？跟以往一樣，遊戲共有四種遊戲的商店供玩者選擇，每一間也有其特色，玩者喜歡使用熱騰騰的「涮涮火鍋」還是有風味的「麻辣火鍋」呢？

哇，轉到頭都暈！—





各位應該都吃過壽司吧，而當中十分方便的「旋轉壽司」更是年輕一代的至愛之選。而這隻遊戲，把「旋轉壽司」和「火鍋」結合在一起，夠新鮮了吧？不過亦因為採用這種「旋轉式」的吃火鍋方法，而且更是讓客人「食到夠」，火鍋的材料的入貨量要好好分配。因為如果進貨量不足的話，不就成了「奸商」嗎？而客人也許再也不會踏進你的火鍋店耶！

既可攻擊又可玩，正！—

當對手攻擊你的時候，而他的能力比強很多的話，大家就用小遊戲一決勝負！另外，亦可以直接把遊戲拉出來，隨時隨地也可以玩了！而小遊戲有「打地鼠」、「餓犬狂奔問答」等遊戲，每一種的玩法都不同，不過都很容易上手。經營火鍋店太累的話，就玩玩小遊戲輕鬆一下吧！



收收埋埋都有用！—

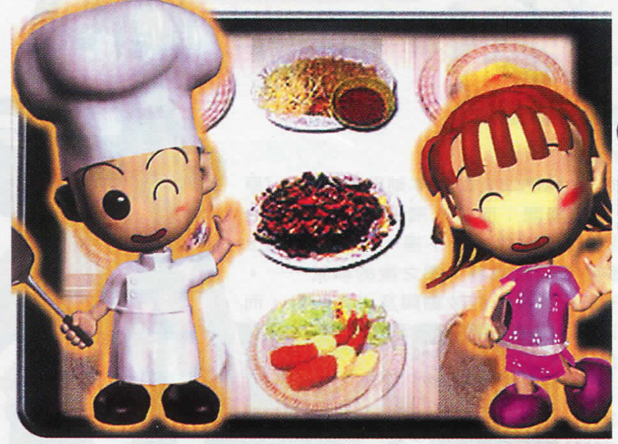


遊戲中除了已有的四間店之外，還有一間隱藏店。既然是隱藏店，實力當然非一般啦！而這間隱藏店更差不多是「無敵」的！它叫做「GAMANIA」。不過找不找得到這間店舖，就夠玩者自己努力囉。

TEXT BY隨風

夢幻西餐廳-決戰全台灣

發行商：華義國際
發售日：發售中
遊戲類型：SLG
系統需求：WIN95





「夢幻西餐廳」這隻遊戲由於第一集大受歡迎，因此續集不斷推出，令不同類型的玩者開始接觸這隻遊戲。而今次也許是為了發揚台灣色彩吧？在推出「挑戰全世界」，才來推出今次的「挑戰全台灣」。因為今次的主題環繞着台灣，因此版圖也很多台灣風味，而亦變得精細多了。喜歡台灣的各位，有興趣一嘗這隻遊戲嗎？

「嘩！嘩！嘩！」殺入台灣！！

好似冇乜變化・・－

喜歡「夢幻西餐廳」系列的朋友，應該都了解遊戲流程了。不過還是講述一下，當是為舊玩者重溫，讓新玩者熟習。

1・開店
2・裝飾店鋪
3・入貨
4・請人
5・開始一天工作
6・結算
7・完成一個地方
8・搬店鋪
由1・開始再做直至完成所有地方
9・爆機。

人靠衣裝，物靠金裝－

玩者可以從介紹及該地方的形象來決定店鋪的裝飾及食物的價錢。不過初開始時是沒什麼擺設可以選擇的。過了一段時候後，資金慢慢充裕起來，便可以慢慢幫你的店鋪「扮靚靚」了。不過別只注重外表，內在也很重要的，一個小不心把座位放得不好的話，就會出現不夠座客的情況。亦可以考慮由自己幫客人「帶位」，這樣可防治兩個人被分到六個人的座位去。



食物好與壞，你要知清楚！－



雖然有很多種不同的食物讓玩者選擇，可是並不表示要把所有食品都放在菜單上。應該因應該區的環境及客人的類型而決定登錄的食品。如果亂登錄的話，不但入材料的費用高，而且可能還會影響餐廳的形象。另外，玩者亦可聽取客人的意見，以改善食物的質數，例如份量、價格、味道等。在這些細節上下多點功夫，可令玩者的經濟事半功倍。

點樣經營先算好？

遊戲今集一共有14個地方，每個地方的要求都不同，現在就為大家送上頭七個地方的介紹吧！

地方	介紹
NO.1桃園中壢新明夜市	因為在那兒的客人主要是年輕男女及軍人，心態喜歡快捷簡單的食品，因此普通餐廳的經營已經可以吸引到顧客。
NO.2新竹城隍廟	喜歡參觀廟堂的，通常都是老人家或一家幾口。溫馨的風格及傳統的小吃就最能打動他們的心。
NO.3基隆廟口	這個著名的觀光點，售賣台灣小吃當然就是最適合不過了。因為當中大部份客人都是觀光客嘛！
NO.4台北南陽街	這裡的人都是上班族及高中生嘛！想吸引多些客人的話，就把價格調低吧！
NO.5宜蘭礁溪溫泉	一家人或年輕男女最喜歡來這兒遊玩了，何不大賣海鮮吸引顧客呢？
NO.6台中中華路	這個地方有有很多不同的人會出現，因此最需要注重的是清潔！另外，增加流行感可以吸引客人。
NO.7台北西門町	現在的高中生最喜歡追潮流，因此流行感十足的鋪面一定可以吸引他們。另外，比較高級的門面也很受歡迎。

用一點點奸計吧！－

一間餐廳當然需要很多不同的員工啦！不過他們可不是幫你做白工的，要付人工呀！雖然現實中不能使用以下的方法，不過遊戲中的人是電腦，就可以這樣對待了，嘿！方法就是一開始把工錢減得很低，例如一、兩元，而員工受到這種對待當然會不滿，這時即使加到十多元，也只需要使用很少錢。可以對他們來說，已經加了十多倍了，很好吧！



Natural 2 ～DUO～

撰文者：山寺良牙



製造商：Fairy Tale
發售日：5月26日
價格：8800日圓
類別：SLG(18禁)

Fairy Tale的著名美少女作品《Natural》，現在終於推出新的一集，定名為《Natural 2～DUO～》，今期便簡單的介紹一下。

今次的兩位女主角名為「鳥海千沙都」和「鳥海空」，她們二人在10年前因雙親去世(原因則沒提及)，而在主角字中與主角一起住過一段短期間；而時光飛逝，10年後的今天，主角同樣遇上雙親離世的事而大感煩惱，就在這段困惑的日子裡，主角再次遇上「鳥海千沙都」與「鳥海空」，她們二人對主角沒多變而感到傾慕，那之後的事就……。

今作在故事上，與前作有很大差別，並不是說故事上的改動與及人物設計，而是不是像前作般，以一個故事直去的方式，而是會因為主角所遇上的事件或行動來改變故事的進行，當然這樣亦會有不同的戀愛故事出現；既然說得上是18禁的遊戲，「那些」場面亦可以讓玩者大飽眼福，不過鑑於「本誌」是屬於健康讀物，不想被加上「那些字句」，所以想知道故事其後的發展，便得耐心等待到5月26日了！





人物簡介

鳥海千沙都

鳥海二姊妹的特色也是長髮，在美少女遊戲中屬比較少見，而千沙都在設計上，給人的感覺也是屬於比較溫文柔和的一類。

鳥海空

至於另一位女主角空，雖然也是長髮美少女，不過她給人的印象是屬於比較活潑好動的一類，兩位之間你會選擇哪一位呢？



另一隻EVER？
創世聖紀Deverdaci

撰文者：山寺良牙

製造商：AIC Spirit
發售日：4月下旬
價格：6800日圓
類別：AVG／SLG





繼《大運動會》、《Fancia》後，AIC Spirit再次推出另一隻科幻遊戲——《創世聖紀Deverdaci》。

故事說2003年，人類在富士樹海發現先史文明的遺跡，在遺跡處有提示過地球將來會有其他星球的生物來到；發現這個提示後9年的2012年，果然真的再有外星生物來到地球，不過最壞的情況亦同時出現，就是這種生物是會「食人」的。



當時主角(名叫「亞納桂」)曾經目擊到這13個生物從天而降，並且看到其慘案，而在這時桂被一位在樹海遺跡發現，擁有啡色身軀的這之少女「御名串アマラ」救起，只此之後，御名串アマラ、桂、加上他的玩伴「松戶直紀」，與及另外七位美少女「七草芹菜」、「土御門沙耶伽」、「Sophi Erecheart」、「奈奈瀨なずな」、「若緒潮」、「佐布里芽衣」、「Anna Flera Toast」，便成為了被喻為「生物控制者」，與外星生物作決一死戰。



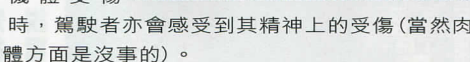






遊戲進行方式基本是「冒險遊戲」與「戰略遊戲」交替的進行，在日常的行動中是會以冒險遊戲方式進行，在基地內遇上各美少女進行交談，當然這個亦會影響到主角與女孩之間的好感，同時亦會影響戰鬥內的合作性；至於來到戰鬥部份，則會轉成以戰略遊戲的方式進行，基本上每版也會有一個作戰目的，只要玩者能夠完成該目的便可，在出戰時，女孩也會同行，而他們所乘坐的機械人是會與駕駛者連成一起的，即是說機體受傷時，駕駛者亦會感受到其精神上的受傷(當然肉體方面是沒事的)。

除了遊戲外，今個作品亦會推出小說和動畫版，想知多些遊戲以外的故事，可不妨買回來看看。

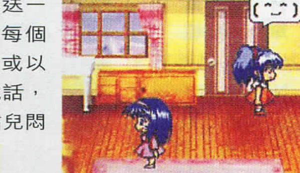


讓琉璃住在你的電腦內

Riri-Mailer

撰文者：山寺良牙

製造商：King Record／角川書店
發售日：予定3月10日
價格：5800日圓
類別：ETC
系統需求：Pentium 100 MHz以上／640×480點畫像表示／可表現8 bit彩色以上的顯示卡／32 M以上RAM／100 M以上硬碟空間／28.8 kbps以上的Modem

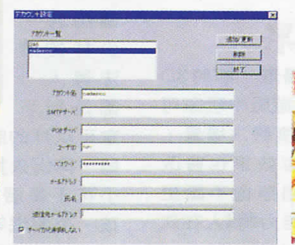


現代訊息傳送一日千里，差不多每個人也幾乎有一個或以上的電子郵件信箱，普及度絕不下於手提電話，不過來來去去也只是看著那個呆板的「Outlook Express」有否覺得有點兒悶呢？事實上本也覺得有點乏味。如果你是喜歡新奇事物的，而且亦喜歡NADESICO系列系物的話，這個該會喜歡，就是今次所介紹的《Riri-mailer》。

根本這個《Riri-mailer》在基本功能上與現時通行的「Outlook Express」是毫無分別的，不過不同之處就在於畫面上會多了NADESICO的著名角色——琉璃，在到處移動，同時亦會有不少的特別事件或是行動出現，例如：吃飯、睡覺、跳繩、讀書……等，此外當有新的郵件進入時，他們會自動變成Q版琉璃在畫面上到處行，直至用家按下其公仔後，便會顯示該電子郵件的內容；另外一般「Outlook Express」的功能，如：地址帳、送出／收回電子郵件、電子郵件整理……等，也會存在。

琉璃雖然會在畫面上到處移動，可是若不理會她的話也會覺得悶，所以用家心血來潮時，向移動的琉璃「Click」一下，她可是有反應的，例如會向用家笑笑口，或是說些特別的說話，此外當每次完成工作時(也許是關掉程式吧！)，便會出現一段被喻為「琉璃日記」的東西，事實基本上是說明過今次曾經做過的事或是看過的來信。若想將查看電子郵件變成一件樂事的話，這個得意有趣的軟件該適合你。

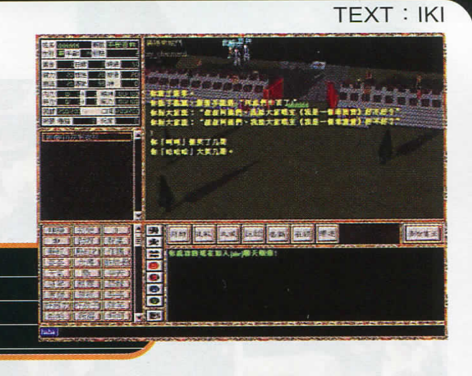






TEXT：IKI

人在江湖 果然係身不由己....



發行商：華義國際
發售日：予定2000年2月
遊戲類型：On Line RPG
系統需求：WIN95/98

華義國際將推出一款重量級中國武俠3D圖形MUD遊戲，《人在江湖》，背景為中國武俠世界，當玩家連上專用伺服器後將扮演江湖人物。透過練功，拜師，戰鬥等動作增加經驗值並升級，當然也可以與世界各地的玩家交談，玩家處於《人在江湖》的遊戲世界中，彷彿置身於一部知名的武俠小說當中。

遊戲背景

《人在江湖》採用了中國著名武俠小說場景來命名人名和地名。並依據中國古代地理位置來安排場景，總共約有一千多個3D場景。場景分為城市和門派。城市有洛陽、長安、荊州、成都、揚州、襄陽等。城市中有當舖、客棧、錢莊等，門派有大家熟悉的少林、武當、丐幫、峨嵋、華山、星宿等等。NPC人物有洪七公，張三豐,滅絕太師等，對喜歡武俠小說的玩家來說，有似曾相似的感覺。



遊戲操作方式

遊戲中常用命令如吃、喝、裝配武器、裝上衣服、查詢技能、顯示屬性等等。都可用鍵盤或游標來操作，而移動、戰鬥等等全由游標操作，簡化了操作，更提高遊戲進行的效率。

更有智慧的NPC

遊戲中的NPC將有思想、有感情、有記憶、有個性，玩家將被其深深吸引，為了在圖形MUD中表現這個感覺，開發人員在編寫遊戲程式前花了近半年時間進行編寫文字型游戲的測試實驗，現在《人在江湖》在對於NPC方面的處理，能夠完全實現本文MUD中NPC的智能。

更快的速度

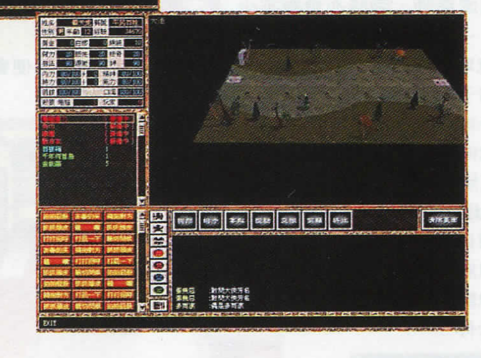
《人在江湖》採用了分布集中式網路伺服器系統，可在主伺服上開立二、三級副服務器，並依此類推，所有玩家數據保留在主服務器上，玩家玩時數據通過副服器傳輸，這樣，同時在線人數大大增加。經技術測試，同一台伺服器可以在同時1000人登錄情況下，整體性能無明顯下降如採用分級伺服器，則可以無限增加人數。

多語言系統的特色

《人在江湖》已成功解決了廣大玩家頭痛的語言問題，它分為伺服器版和客戶版，伺服器版採用統一標準語言結構，而客戶版又分成各種不同語言版，目前主要有中文簡體版、中文繁體版、英文版、日文版和韓文版，當你裝上客版的中文版後，遊戲中所傳輸到你的電腦上的數據，文字都會轉換成中文(主題聊天除外)。到時不但有中士人士，還會有波斯明教人，日本扶桑武士等等。真正體現武俠小說中各國武士會聚一堂的盛況，遊戲將走出國界走向世界。

營造武林盟主夢想

遊戲做到了全開放，無固定情節。所有的據情都是由玩家演繹的。在這虛擬的空間裡，你所有的對手，朋有的後面其實都是有血、有肉、有感情的人，甚至包括NPC人物，都是有智能的，玩家可以實現現實中許多無法達到的夢想。



完美的影音效果

本作採用即時3D運算的場景，即時3D光影計算以及3D杜比音效，在遊戲中玩家可以任意切換視角，從不同的角度觀注場景，而隨著遊戲時間的改變，光影效果也會改變。在遊戲推出後，製作小組還會不斷更新、不斷完善，並跟玩家一起努力將《人在江湖》變得更完美。



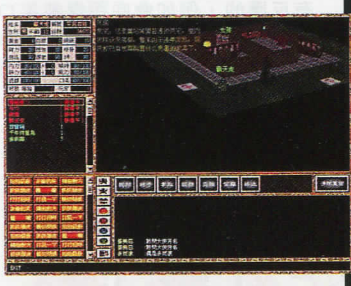
最後要特別提醒玩家的是本遊戲是完全版的免費下載，也就是說，玩家下載回去的版本是完整版，不是一般遊戲的試玩版。但到底在那處下載呢？玩家可以到華義國際的網站下載。

人物的天賦和屬性

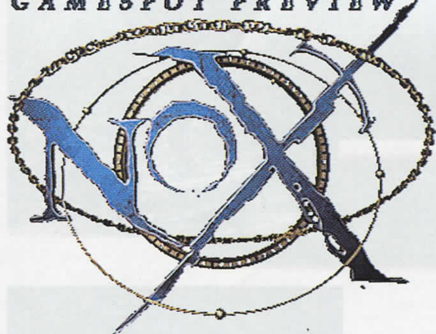
人物的天賦有「臂力」、「悟性」、「根骨」、「身法」四項，對於攻擊力，學習、體力復原、防禦力各有影響，一般來說，天賦在遊戲早期影響較大。隨著各項技能的增強，天賦也會緩慢地發生變化。有些特殊物品也能夠被用於增加天賦。

快速成長

選好先天資質之後，你就出現在襄陽的城中心，這時候，你要做的就是：首先是熟悉地圖，搞清楚哪裡有什麼人，有什麼NPC，那裡有賣吃的等等。選擇一個門派，並拜該門派的npc為師，例如武當的谷虛道長，峨嵋的幾個師太，少林的清法等人，都是新玩家可以拜的師父。將已有的潛能數向師父學掉，再出去打小孩等NPC，等到經驗高到打小孩不長潛能和經驗時，再換打男孩、女孩、小流氓等層次高的NPC。



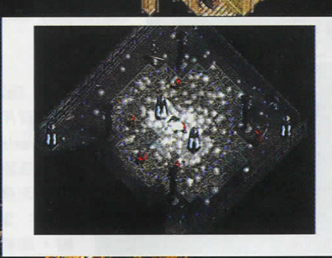
TEXT：IKI



又有新料爆！

發行商：Westwood
發售日：予定2000年3月
遊戲類型：RPG
系統需求：WIN95/98





在Billizard的《Diablo II》已確定延期到六月中後，難道除了EIDOS的《REVENENT》外，玩家還有別的此類遊戲可選擇嗎？答案是有的，那個遊戲就是今天筆者要介紹Westwood的救世傳說《Nox》，從表面看來它也許是一款很類似《Diablo》的遊戲，但實在卻絕對不是《Diablo》系列的複製品，筆者早於幾期以前已介紹過有關此款遊戲的資料，現在就讓我們一起來看看有何新特色罷！

三種不同職業可選擇

遊戲中一開始玩家將可從戰士陣營(Realm of the Warriors)、巫師陣營(Realm of the Wizards)或召喚師陣營(Realm of the Conjurers)其中一個國家選擇自己將會屬於哪一個戰鬥種類，每個種類玩法都不同，戰士是只有純脆肉搏戰的種類，並無任何魔法能力，擁有著強壯的肌肉，懂得使用各種武器與裝甲，喜歡跟敵人進行近距離的短兵交戰，對魔法的運用，普遍侷限於強化武器，巫師是用傳統的法術咒語，包括了魔法飛彈、火球、瞬間移動咒文，無法穿戴可能會對自己行動造成影響的重裝備，也只能使用具備自我防禦效能的權杖，但可以利用幻象、或火、電等能量來對付敵人，召喚師就像是戰士與巫師的混合體。他可以使用咒文及武器，擅長用「自然」法術從其他空間召喚生物替自己作戰，體魄介於巫師與戰士之間，並且可以穿戴皮甲並使用十字弓。

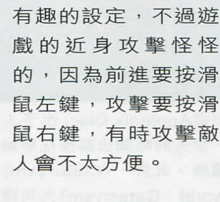
另外，遊戲剛開始的設定就令人眼花撩亂，你可以搭配你的角色幾乎所有外觀，從他的頭髮到鞋子的顏色，而且當玩家獲取到新裝備，會在遊戲中穿在角色身上，你的角色就會馬上出現改變，不過剛進入遊戲地圖時，主角還是只穿著牛仔褲和T恤，慢慢的在沿路上才會將身上的服飾改成中古風情的盔甲皮靴，而這三種不同的陣營將代表玩家可以玩到三種不同的故事劇情，「多樣化」在這款遊戲中是個重要的要素，以不同的角色種類玩，就會走向不同的遊戲，每個角色在遊戲一開始的旅程是完全不同的，不同的場所、不同的角色及不同的旅程，Westwood的製作小組宣稱多樣化將會是整個遊戲的主軸，而事實上也是如此！

獨特的操作系統，多樣的裝備

遊戲採用了獨樹一格的TrueSight操作系統(這個系統模擬人類的視角，只有在遊戲中主角視角可看到的地方，景物才會出現)，感覺上反而類似第一人稱的射擊遊戲，這種結合了真實視線系統的動作冒險遊戲，加上陰影系統搭配，使得遊戲的光影會隨著遊戲的行進而不停的變化，不過以筆者玩過此遊戲的感覺，由於光影不斷變化，在一開始的地下迷宮中，看不太清楚路線，事實上，你週遭的所有東西都是偏暗的，再加上遊戲劇情的設計，一走過一些重要地點，後路就會被擋住，因此又些地區如果開始沒探索完畢，後來也無法再回去該地方。

此外，遊戲中的人物系統有四種基本屬性，分別是健康(Health)、智慧(Intelligence)、力量(Strength)、與速度(Speed)等，與其他RPG一樣會隨著人物等級的成長而增加，不過較特別的是根據職業的不同，甚至連操作的方式也會有些微的不同，滿有趣的設定，不過遊戲的近身攻擊怪怪的，因為前進要按滑鼠左鍵，攻擊要按滑鼠右鍵，有時攻擊敵人會不太方便。





多人連線玩法

遊戲中提供多種多人連線玩法，而且也都很有趣！以下則是有關模式的介紹：

1) Capture the Flag：玩家必須前往敵人的主要地區搶走插在其上的旗子，帶回自己的地區。

2) Arena Death：比比看誰是殺人魔王！當然，小隊合作與互相殺戮也可以。

3) Elimination：只有強者能稱王！在這個模式中不是你死，就是我亡，只有一人能存活。

4) King of the Realm：找出王冠，並維持控制權吧！只有當您或自己小隊的夥伴擁有王冠的時候，點數才會列入計算，是創新的模式。

5) Flag Ball：這個模式中有一顆法珠，玩家必須搶奪法珠，並用來攻擊敵人的隊旗，攻擊後法珠會重回地圖中央，看誰的點數高。

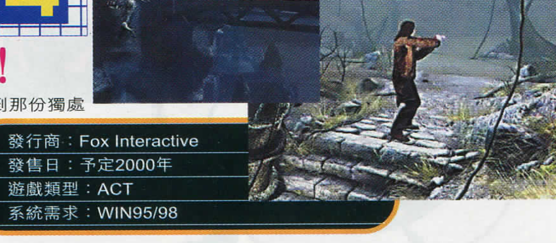




TEXT：IKI

Alone in the Dark 4

讓你體驗另一種Survival Horror！



甚麼是Survival Horror？相信有玩開「包乞食」(《Biohazard》)系列的朋友也必充分感受到那份獨處的恐懼感罷！但相信資深的玩者也應知道，「包乞食」系列在很大程度上也是「參考」自PC作品《Alone in the Dark》，甚至可以說，《Alone in the Dark》才是這類Survival Horror遊戲的始祖。如今，Infogrames North America正式發表《Alone in the Dark》系列又回來了。這套由Darkworks製作的最新續作將可在PC、PS、DC以及Game Boy Color等主機上出現。

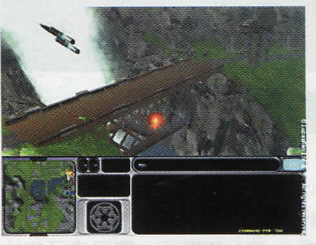


發行商：Fox Interactive
發售日：予定2000年
遊戲類型：ACT
系統需求：WIN95/98





全新故事



玩家扮演一名為Edward Carnby的主角。藉由手電筒和手槍的幫助，主角必須利用任何有用的物品才得以生存，也才能幫助他逃出可怕的夢魘中。故事發生始於主角的好友Charles Fiske，離奇地死於緬因州海岸外神秘的暗影島(Shadow Island)上，主角本能地告訴自己事情並不單純，並決定前往該島去找出兇手為朋友報仇。打從主角在寒冷的冬天夜晚踏上島上時，他立刻面臨各種恐怖的挑戰，各式邪惡的生物不斷地阻擾他的行進；主角憑著自己的能力和有限的資源，他必須摧毀邪惡的惡魔並且發現事情的真相。這套新遊戲預計於今年秋天發售，副標題尚未決定，請大家注意後續報導。

TEXT：IKI

FORCE COMMANDER

又係《COMMANDER》系列新搞作

發行商：Lucas Arts
發售日：予定2000年
遊戲類型：模擬SLG
系統需求：WIN95/98

一直以來，即時戰略遊戲在PC作品市場中也佔有重要地位，其中又以乜乜《COMMANDER》為長青系列之一。如果閣下是一名標準的《星球大戰》Fans又或者喜愛即時戰略遊戲的話，那麼你便絕不可錯過以下介紹的這套遊戲，《COMMANDER》系列最新作-《FORCE COMMANDER》。



遊戲特色

從最新的相關報導中得知，在遊戲中玩者可以控制超過40種的軍事單位，其中包括AT-AT步行坦克以及AT-ST等大型武力，而且從已公布的遊戲畫面中大家也可發現一個驚人事實，就是遊戲中玩者除了可控制一般的步兵外，甚至連黑武士(Darth Vader)也可控制！此外，遊戲中還包括了24個單人遊戲關卡和27個多人連線任務，故此作的可玩性相信甚高。最後，大家也可發現電影中一些有名的星球，如Yavin、Tatooine以及Abridon也包含在遊戲的場景中。相信各位《星戰》迷看到這些畫面也會為之心動。

TEXT：IKI

Homeworld：Cataclysm

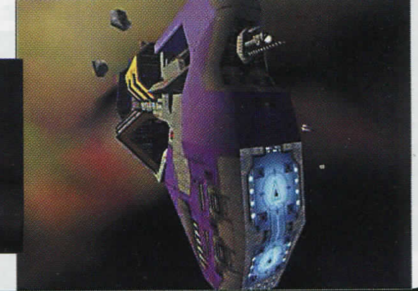
可能比原版更好玩的追加資料碟

發行商：Sierra Studio
發售日：予定2000年
遊戲類型：SLG
系統需求：WIN95/98



由Sierra發行的3D即時戰略遊戲《Homeworld》(台譯《萬艦齊發》)，在推出多月後仍深受玩家支持，觀乎其受歡迎的主要原因，相信這與其中各種仔細設定、華麗的戰鬥畫面可謂不無關係。現在，有報導指出，其發行商Sierra Studio正發表一套由Barking Dog Studios小組所開發的3D即時戰略遊戲的資料碟-《Homeworld：Cataclysm》。



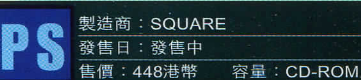


絕不呃錢的資料碟

一直以來，通常這類資料碟(可叫作Power Up Kid或Appledix Disc)也予人一種呃人、搶錢的感覺，但這套資料片將包含十七個任務，發生的時間也將接在原始遊戲結束之後，而遊戲中也亦將加入一個名為Beast的新種族。此外，《Cataclysm》可讓八人同時連線及加入一些新船艦和新特色。故《Homeworld：Cataclysm》大可視為一套新遊戲，預計於今年夏天發售。

TEXT BY MS

放浪者的故事


製造商：SQUARE
發售日：發售中
售價：448港幣　容量：CD-ROM
RPG / 行貨

ベイグラントストーリー
VAGRANT STORY

騎士物語 序章

在一個雷雨交加的晚上，時間約為零晨的12時24分，開始了一個「騎士物語」的序幕，就在王都Valnain(バルナイン)的Valendia治安維持局本部中正處於緊張狀態，各大臣們正在討論如何應付Bardorba(バルドルバ)公爵邸被佔領一事。這事距離現在已發生近6個小時，今次的主謀者是宗教集團Mullenkamp(メレンカンプ)之主催者Sydney Losstarot(シドニー・ロスタロッ)，他以公爵一家作人質向Valendia作出兩個要求，一是將被捉去的同伴釋放；二是要法王辭去職位。根據消息所知這個名為Mullenkamp的集團，是以宗教集團的名義作掩飾之犯罪組織，昨年在王都暗殺國王一事亦是由他們引起，由於聚人都不打算依照Sydney要求釋放他們的同伴，所以曾派出不少士兵追捕他，可是卻一去不返…

為了應付此事，他們邀請了有「Riskbreaker」之稱的Valendia Knights of the Peace(簡稱VKP/ 即Valendia王國治安維持騎士團)之Ashley Riot(アシュレイ・ライオット)協助處理，此事由Ashley來看，卻感到Sydney想限制人們的信仰，相反對於其中一些大臣來說，他絕不願意認同神只得一個，因而反應極大。

雖然此事曾交託給Cults(カルト)班負責，但是由於從分析班中調出Mullenkamp的資金來源與Bardorba公爵有關。

可是公爵是Valendia內戰後的英雄，同時他亦是管理「闇之歷史」之負責人，他以健康的理由引退，但公爵對會議的影響力仍是未知數，為了知道原因，並派出法王廳的騎士團介入這事。這事令到Ashley感興趣，於是便決定接受這項任務，並受到他們的指示到貿易都市Graylands(グレイランド)與Callo Merlose(キャロ・メルローズ)會合。

就在當晚的深夜時份，時約為1時58分，在貿易都市Graylands的Bardorba公爵邸前之森林中，有一名女性正觀查邸內的情況，那就是VKP情報分析班的Callo。突然從後方傳來的「沙沙」聲，明顯地聽出有人經過這兒，她心底相信這是由治安維持局派來的人，於是便毫無防範地回頭問道——



「你是Riot？我是你的拍擋Callo Merlose。叫Callo就可以、多多指教！」

可是Ashley並沒有理會過她，在他的眼中就只有面前的Bardorba公爵邸，他向Callo問道——

「裏面有多少人？」Callo回答說：「經我們確認後得知裏面有12人，當然Sydney亦在公爵邸內，而且大多數都是恐怕份子來。」

「人質如何？」Callo回答說：「公爵一家連同工人總共34人，幸好公爵並沒有大礙。」

「公爵不是被囚禁之身？」Ashley感到奇怪地說。

「是。」Ashley再問：「騎士團的方針呢？」

「現在只有靜觀其變，比起增加人質，直接行動會更危險。我們只好在與Sydney交涉的同時，再收集多些有關內部的情報吧…」



Callo還未說完，突然從公爵邸傳來的陣人聲及火光，內裏好像發生一些要事，由原本寧靜的公爵邸變得緊張起來，無論怎樣看都可以看出有別的部隊開始衝進公爵邸，從Ashley看出衝進公爵邸的部隊並不是VKP，而是法王廳的騎士團。聽到Ashley這樣說Callo感到非常驚訝——

「沒有發出過這種命令！這是我管轄的！他們無視命令！！」

「…在這兒等待的話是甚麼都做不到的。」Ashley說罷後立即動身。

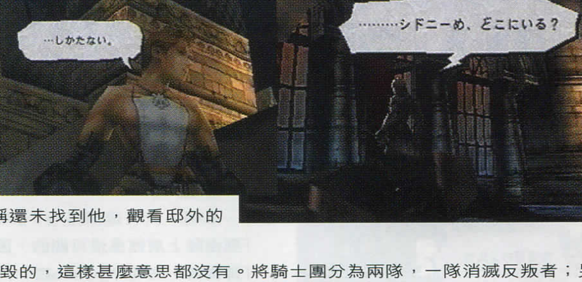
「等等、想去那兒？」Ashley回答說：「乘混亂潛入公爵邸。」

「這十分危險的！在支援來之前在這等待吧！」Ashley堅定地說：「支援？我就是支援…」



開始之章

約在深夜的2時32分，整個Graylands都充滿着緊張的氣氛，在公爵邸內的法王廳騎士團長Romeo Guildenstern(ロメオ・ギルデンスターン)，正好將數名恐怖份子解決，在他將劍從恐怖份子身體中抽出之際，發覺從後方有人前往，並顯出小心翼翼的姿態，幸好前來的原來是自己的部下，他將劍收起並向部下打聽有關Sydney的下落，可是根據其部下稱還未找到他，觀看邸外的四周環境的他向部下說道——





「…將火消去吧。這樣下去整個館都會被燒毀的，這樣甚麼意思都沒有。將騎士團分為兩隊，一隊消滅反叛者；另一隊去救火。」

「是、現在去！」士兵離開後Romeo一直望向窗外，還氣憤地說：「…Sydney、究竟你在那兒？」

另一方面、從森林中跑到公爵邸的Ashley，在閘門前仍可聽到從後方傳來的交戰聲音，他為了安全起見，便拿起身旁的刀緩緩地行到閘門旁的鎖，並將用來卡死閘門的木條斬斷，使閘門立即關閉起來，他走進公爵邸門前的一角，利用一些較龐大的雜物作遮掩，從而觀察對方的情況。得知他們打算所有房間燒毀以及殺掉人質，就在眾人進入公爵

邸內時，突然從在Ashley旁的雜物上跌下一個盒子，相信這個盒子是被風吹下，可是這亦引起了這群恐怖份子的注意，雖然這可説是Ashley的不幸而造成，但是對他來説根本就沒有將被發現一事放眼內，還拿起手上的刀作好作戰準備，Ashley將兩名恐怖份子擊倒後便走進邸內。

來到公爵邸內的大堂外的Ashley，偷聽恐怖份子們的對話，從中得知Sydney正要部下繼續找尋公爵的下落，可是其手下之一John Hardin(ジョン・ハーディン)感到這決定不十分滿意，因為騎士團很快便會來到這兒，不過也不能否決Sydney的決定，於是由數名無名的部下執行這個任務，Ashley避過無名的部下的視線後繼續偷聽Sydney和John的對話——

「真可惡！究竟公爵躲在那兒！！」Sydney邊行邊説。

「公爵真的有那東西嗎？不、那種東西真的存在嗎…？」John説。

Sydney聽到這話後立即停下步來，瞬間轉身走向John面前説：「你這樣即是懷疑我嗎？Hardin！還是懷疑我的能力？」

「對、對不起。我不是這個意思…但、但是Sydney、這樣下去我們會逃不掉的。」John給他的氣勢嚇倒，並退後説。

「…哼、我明白。你帶人質來這兒吧！」Sydney轉身想了一想説道。

John聽到他這麼一説便轉身離開這兒，前往安置人質的地方去，餘下的Sydney正打算拿起放置櫃台上的劍，可是卻突然受到喊停，原來Ashley乘這時機闖進這兒，並手持着弩指向他——「我的弩已向準你的心臟！」

Ashley小心翼翼地行近Sydney説：「就這樣慢慢地轉過身來。」

「…你不是騎士團吧？」Sydney舉起雙手説。

BOSS 戰

名稱：ワイバーン

HP	弱點(屬性)	種族
85	物理	龍



但Ashley並沒有回應他的問題，只是將一束繩子拋向他腳下，還要求他將自己雙腳綁下來，可是Sydney沒有這樣做，慢慢地退後至劍的位置——

「Riskbreaker…王家的走狗。」Ashley説：「聽不到嗎？快些綁起自己的腳！」

「這樣的話，公爵就會完蛋了…！」

Sydney説完此話後立即以最快的速度取起後方的劍，並走向Ashley去，鎮定的他及時向準他心臟放出一箭，一擊刺中他的心臟，而Sydney即時倒在地上，緊張的氣氛一時間停下來，Ashley前去確認他的死活，無論他怎樣看，都覺得Sydney的呼吸已停止，就在這個時候，John剛好前來帶同人質前來，Ashley打算拿起武器應付之際，突然受到Sydney從後方的一記重擊，原來剛才Sydney只是假裝死去——

「你的對手是我…Hardin…你快些…到Lea Monde(レアモンデ)去…」Sydney向John説。

John聽到後立即轉身離去，倒下的Ashley欲上前阻止John，但卻再受到Sydney攻擊，幸好他及時回避，並走至較遠的位置拔出身上的刀準備迎擊——

A.J.DURAI 之語錄

其實肉體只是乘載靈魂的容器，靈魂這東西即是暴君的傀儡，可是、肉體是不可以永遠存在的，肉體為了會回歸塵土的一天，而不段吃他人肉來作能源，因此、靈魂要欺負、貶低和殺掉他人。

A.J.DURAI



「…怎會這樣？你不是應該死掉了吧。死者復活不是只會在童話中出現…」

Sydney放下手上的劍，並強行將胸口的箭拔出，鮮血色的血從他傷口出飛濺出來，蹲下在地上的他看來其傷口非常之深。

「即使你看到這種情況…仍然覺得…這是童話…嗎？」Sydney向Ashley説。

Ashley不知如何回應他的説話，一直沈默，就在這個時候Sydney呼出一條受了重傷的古代龍牽制他，這條龍從天花降下，還看中了Ashley似的，Sydney便乘這個時機從窗口離去。Ashley將這條古代龍打敗之後，他前往Sydney逃離的窗口中觀看，從而欲找到Sydney的縱跡，可是卻一無所獲，太陽剛好從東面昇起，相信已經到了早上時份。

公爵行動之章

時為上午5時38分，在Graylands某一處，公爵在床上望向已經平靜下來的公爵邸，並聽取Jan Rosencrantz(ジャン・ローゼンクランツ)的報告，得知這次事件是由法王廳的Romeo聖印騎士團平息，他們還為了追捕Sydney而到Lea Monde方去，而且VKP的Riskbreaker也投入這次的行列。公爵為了消滅一切証據，便下命將整個公爵邸燒毀，還向Jan下命將所有麻煩的傢伙幹掉，並將他們趕出Lea Monde，然後向Sydney和聖印騎士團作出處分，不過在行動時必須保障其兒子Joshua(ジョシュア)的平安，就是這樣Jan便前往Lea Monde去。

Lea Monde 的歷史

Lea Monde是一個擁有二千年歷史之古代城市，它的城壁經歷過很多場戰爭，它比起Valendia的城壁更加堅固，受到太陽照射而反射出來的七色光芒令到宮殿顯得非常美麗。聳立在城市中心的大聖堂是Lea Monde之標記，亦是虔誠的該地教徒的聖地，最盛期時有多過5千人進入Lea Monde。就在25年前的一次大地震，將Lea Monde的歷史永遠封閉起來。

潛入之章

為了追跡Sydney，Ashley與Callo找尋進入Lea Monde的方法，二人便分頭行事，由Callo回到大本營收取有關Lea Monde的情報，而Ashley則到酒貯藏庫查看。就在早上的11時42分；Callo回到自己的大本營時，看見兩具死狀恐怖的屍體，於是她便趕到酒貯藏庫與Ashley會合，剛好他正從貯藏庫中出來——

「…怎樣？」Callo回答説：「監視班有二人被殺。」



「…是嗎。只有這條路嗎？」Ashley聽到慢慢地從貯藏庫中回到地面説。

「要由陸上前進是沒可能的，因為那兒有一條很大的地下裂縫是沒法接近。」

「那從海上去呢？」Callo説：「由於發生過地震的關係，觸礁令到海流產生變化，從而引起巨大的旋渦，所以同樣是不行從海路潛入。」

「其實我曾派出間諜到Mullenkamp的大本營，可是卻沒有一人能回來…」Callo繼續説。

「他們不能回來不是因為旋渦的關係…」Callo低下頭説：「是呢、相信是被人殺死。內裏如何？」

「進入看便知道…」Ashley説罷後便與Callo一同進入這個貯藏庫內。

議會的報告 一

根據生存者所説，我們的同志代理人Riot是在正年前朝向Lea Monde去，無論怎樣那位生存者所説的話，有很多地方都很含糊，所以不能否定其可信性。假設有一條路進入這個Lea Monde，這個口供才成立。

二人來到貯藏庫內看見兩具騎士團的屍體，實在令人感到迷惑，因為這兒的守衛深嚴，怎樣看來都不只是普通的貯藏庫，由於在過去從Lea Monde出產的酒是世界中知名度數一數二，所以現在仍有人將它高價出售，為了調查這可疑的貯藏庫，Ashley決定一人進入深處查看——

「你打算一個人去？」Ashley回答說：「沒有實戰經驗的代理人只會阻手阻腳。」

「…」Ashley再說：「請將有關Mullenkamp和Sydney的情報告訴我。」

「…Sydney是宗教集團Mullenkamp的始創人，真正的名字及年齡都不清楚，自稱是未世論的預言者。」

「那為何宗教教團的傳教師要犯這樣的罪？」

「法王廳方面的想法就不清楚，但是VKP則不肯承認他是預言者，Bardorba公爵在會議背後操縱黑暗的一面，宗教教團就是他隱藏這黑暗的面具。」

「那麼這一件事、不是等於內訌？…即是說等於法王廳的『狩獵魔女』行動？」

「…在這時代、自稱是預言者的人多的是，不過Sydney是特別的，他將預言和神的啟示的福音如流行曲般傳播，被那個男人迷惑的信徒都能異口同聲說『他是奇蹟』。…怎樣說呢、我覺得他擁有不思議的力量，能閱讀初見面的人之過去和心…之後、就有強大的信服力取去人身和心。」

「…真的就如戀人的說話般。」Ashley說罷後立即轉身進入貯藏庫的深處。

「Riot！！」Ashley回頭說道：「24小時後沒有回來，就向本部聯絡。」

此時閘門立即滑下把二人分隔，Callo只好在這裏祝福他，就在她離開這個貯藏庫時，Sydney正進入這個貯藏庫……

議會的報告 二

我們派出監視者到唯一進入Lea Monde的通道廢礦，並看見同志們的屍體，其中一具屍體是法王廳之騎士團的一員，從傷勢來看其他人均是被殺死的，唯一那騎士卻是自殺而死。現在將那具屍體運到當局，受專家調查。

摘錄有關Graylands事件的調查報告

第三章十四節

追跡之章



進入貯藏庫的Ashley看見四周都存有美酒，突然整個地震盪起來，沙石從天花降下，若地震的級數越大，相信被活埋的機會是非常高，因此他必須以最快的速度通過這裏。就在他來到「製作柿子的階段」的房間內時，他看見有兩名法王廳的騎士在這兒留連，其中一名更在另一度門前搜索，Ashley便立即躲在一旁偷聽他們的對話，從他們的對話中得知，前方的門被一種叫「Grimoires（グリモア）」的力量封印着，不能將其打開，他們只好跟本隊會合，在這之前他們說要看一些有趣的東西，於是二人便離開這兒，Ashley為了最得更多情報便跟着他們前去。就在「藏酒的房間」中，他們所指的有趣東西，原來就是「浮游石塊」的存在，這亦是Grimoires的力量，使到叫Lea Monde的地方更加充滿謎團。

不過由於他們二人都是新人的關係，有很多事情都不清楚的，只知道的就是要到Lea Monde將Mullenkamp消滅和確認這「奇蹟」的存在。但假若「魔法」真是存在的話，根據古代傳承學所說，不單連他們的團長Romeo有可能使用「魔法」，甚至每個人都可以。Ashley正想動身之際，突然在他面前出現一位小孩的影像，由於事發突然，他被嚇得向後退了一步，其強烈的腳步聲引起了兩名騎士的注意，Ashley只好將他們幹掉。

在他經過「酒富豪的契約所」來到「高級美酒之房間」的途中，地再次震動起來，幸好不是十分強烈的震動。就在這時候聖印騎士團的團長Romeo正向部下門作出指示，



並下令阻止VKP的代理人（即Ashley）繼續往前進，當那數名士兵接受了這命令離去時，那位Romeo轉身的一瞬間變成Sydney，原來是發出這命令的Romeo是由Sydney所假扮的。Ashley來到「戰慄之房間」時地又再次震動，不知為何今次的震動特別強烈，這令到他不得不蹲下地上，當震動停止後在他前面的路被震出石級來，幸好他並沒有被活埋，但相信此地不宜久留。

不久、他一進入「腐爛葡萄之棄置所」時，突然在他的眼前所出現的環境並不貯藏庫內，是一個翠綠的草原，感到奇怪的他四周觀看，發覺自己現時的情況卻非常真實，在他眼前的不遠處，有一顆茂盛的大樹，樹下有一套野餐用的道具，似乎有人在這兒野餐，忽然間從那大樹後出來的小孩，就是剛才他所看見的小孩影子，他還向Ashley望去並說了「爸爸」這一句，這時Ashley感到非常迷茫，當他再次觀看四周時，四周的環境終於回復正常，但是那孩子的影卻在前方的門出現了一瞬間，然後消失，為了查明原因他只好跟着前往。

就在「立永遠之愛的職員之處刑所」裏，從不久遠傳來了巨大的腳步聲，那是一頭Beast系的Monster，牠似乎早就在這兒等候Ashley的來臨，將其打倒後正打算離開的Ashley，聽到從後方傳來的幾下鐵的碰撞聲，這幾下聲音就如人在鼓掌一樣，他已估計到那就是Sydney——

「Sydney！」Ashley轉身說。

「不愧是『危險背負人』。有很多人類是不會承認真實，以自己的常識來確認一切，因此而被恐怖支配。但是、你是特別的，時常都能冷靜地作出判斷，無論對甚麼事都絕不驚慌，就如…就如沒有『心』般。」



「為甚麼？為甚麼你能被肉體支配？就好像閱讀漫畫書的孩子與漫畫書中活躍的勇者般，心和肉體都分離。你的『心』究竟在那兒？VKP訓練的贈物？…還是有一定要將『心』關閉的理由？把你的『心』給我看吧…」Sydney轉身後繼續說。

經Sydney這樣一說，Ashley再次看見那個翠綠的草原，座在大樹下的一家三口正在這兒野餐，當中的人不單是剛才看見的那位孩子，還有一位美貌不錯的女性和自己，無論怎樣看那二人就是他的妻兒，正當妻子離開時，有兩名盜賊突然從後方出現將她和孩子殺掉，在那時的Ashley當然非常憤恨…Sydney看了他這樣的過去後卻感到疑惑——

「你的妻兒被殺…？」Ashley受不了這現實蹲下來說：「…殺她們的人不是騎士而是盜賊。」

「不是！擁有騎士力量的你保護不了愛妻和愛子，身為騎士、身為丈夫、身為父親的責任都不能完成…是你殺她們的！」

「Sydney！！」Ashley氣憤得立即上前，不過卻讓他跳到更高的位置去。



「來追我吧！Ashley．Riot！你的真實並不在你身體內。」Sydney說。

「你的目標究竟是甚麼？」Ashley問。

Sydney並沒有回答他的問題，只吩咐他的拍擋Hardin前來，原來他們捉了Callo，接着，Sydney繼續說：「魔都是會將你的罪赦免，並將你的力量喚醒，然而這種力量，魔都是不會給予的，是從自身封印的力量出來…！！這是遊戲！我逃走，你就追；我是兔子，你是獵人。可是、兔子是會不斷設置陷阱給獵人的…瞧着吧！」

Sydney說罷後便飛身而去，而Hardin亦同時離開，就在Ashley離開時，他的身體突然出現異樣，原來就如Sydney所說他自身的封印力量開始解封。之後Ashley離開這個房間後，便向「英雄選擇美酒的房間」前進，在途中他看見一個個屍體均變成喪屍，究竟這是「魔法」的力量？還是魔都的力量呢？接着他來到「英雄選擇美酒的房間」時，從房中聽到傳來的一陣刺耳聲，原來是一隻EVIL族的Monster手持的長劍與地下磨擦而造成，為了通過這兒，Ashley不得不與牠一戰。

通過了酒貯藏庫後Ashley來到地下墓地，四周都是白骨，氣氛非常陰沈，當他來到「抱着亡子的通道」時，看見不遠處有一隻鬼魂，將其解決後地又再一次震動，這次震動令到原本不能打開的門都能打開，當他進入「英雄選擇美酒的房間」時，門突然被反鎖，Ashley心知不對勁便作出戰鬥的姿勢，不出所料從天花上降下兩隻蜥蜴人來，不過幸好Ashley已作出準備，因而沒有被襲擊到，將牠們打倒的Ashley利用從中取得的「刻印」打開通往地下教會的通道。

酒貯藏庫

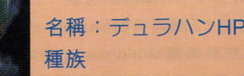
Check Point 1

在「11）被美酒浸死貴族的房間」中，先利用木箱爬至近門前的控制桿處，並將其拉下，然後在3秒內通過這兒，否則就要重新拉下控制桿。

Check Point 2

從BOSS中取得「哈瑪斯奧的刻印（ハマシオの刻印）」後，利用其打開「4）製作柿子的階段」內之被封閉的門，從而進入「16）為庶民製作紅酒的房間」。

BOSS 戰



名稱：ミノタウロス

HP	弱點（屬性）	種族
278	物理	BEAST

對付方法：對付牠的方法很簡單，只要行到牠的面前，攻擊其頭部便可以，由於牠手持武器的攻擊範圍很大，不宜遠離他。

名稱：デュラハンHP 種族

HP	弱點（屬性）	種族
190	神聖	EVIL

對付方法：雖然它的弱點是ABDOMEN，但是命中率卻非常之低，將目標轉為CHEST會比較好，以必殺技（ブレイクアーツ）來攻擊會有更好的效果。

地下墓地

Check Point 1

先到「7）抱着亡子的通道」，並在1分鐘之內將藏於那兒的鬼魂打倒，從而打開通往「8）合唱希望之歌的房間」的通道。

Check Point 2

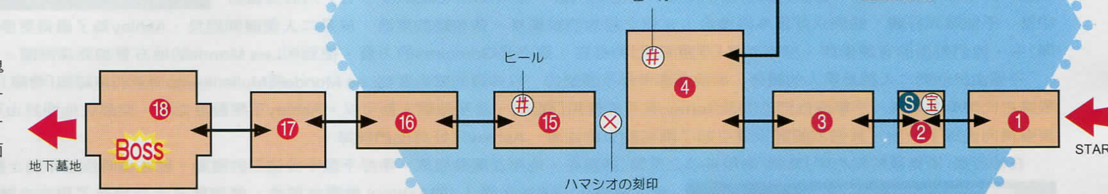
在「4）被迫害者的房間」中，先破壞1個位置右側的木箱，並將餘下的木箱搬運到左側的「5）老鼠們激怒狼的房間」入口處，便能利用它爬上「老鼠們激怒狼的房間」。

Check Point 3

在「10）流血之走廊」裏，先令兩塊白色的石塊重疊在一起，然後將另一側的木箱放置在石塊上，從而造成一個高柱，爬上這高柱就可以跳到對面的入口。

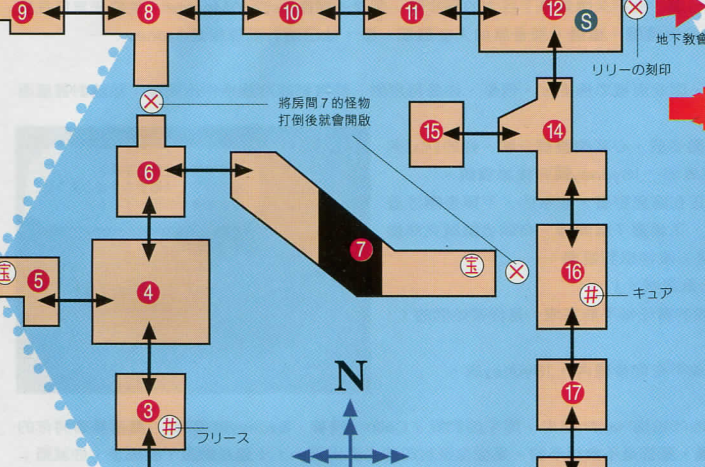
Check Point 4

從BOSS中取得的「莉莉之刻印（リリーの刻印）」後，利用其打開「12）枯萎靈泉之房間」內之被封閉的門，從而進入地下教會。



酒貯藏庫MAP

1）光之出入與闇之入口
2）勞動者的休息所
3）苦惱職員的通路
4）製作柿子的階段
5）藏酒的房間
6）酒富豪的契約所
7）高級美酒之房間
8）戰慄之房間
9）決定生命價值的房間
10）口渴勞動者的房間
11）被美酒浸死貴族的房間
12）腐爛葡萄之棄置所
13）美酒的闇市場
14）立永遠之愛的職員之處刑所
15）為庶民製作紅酒的房間
16）為庶民製作白酒的房間
17）渴求利益的有錢人房間
18）英雄選擇美酒的房間



地下墓地MAP

1）立誓報仇之間
2）接受最後神秘之走廊
3）為死人悲嘆的走廊
4）被迫害者的房間
5）老鼠們激怒狼的房間
6）殉教者們祈禱的墓地
7）抱着亡子的通道
8）合唱希望之歌的房間
9）盜賊們藏身的家
10）流血之走廊
11）用信仰心取勝的地方
12）枯萎靈泉之房間
13）工房—POEWR · HALL
14）罪人懺悔的房間
15）犧牲在死神的手之房間
16）用希望取出胸口的劍之房間
17）試驗英雄的走廊
18）野獸們睡覺的靈境

BOSS 戰

名稱：ゴースト

HP	弱點（屬性）	種族
66	暗	PHANTOM

對付方法：由於必須在1分鐘之內將其打倒，而且牠又懂得藏身，所以玩者要不時打開自己的攻擊範圍，這樣才有機會Lock中牠，牠每出招之後均會消失，這時用以回復是最適合不過。



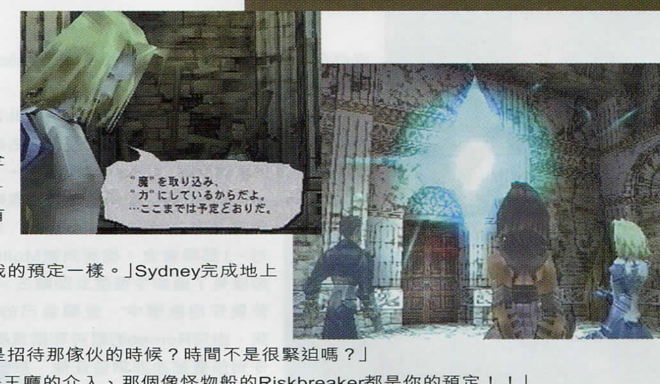
名稱：リザードマン

HP	弱點（屬性）	種族
240	風	DRAGON

對付方法：雖然對面着兩隻蜥蜴人，但是只需要乘兩者分隔得遠時集中攻擊一隻便不難應付，當然必須根據牠們的相性來攻擊。





吸收之章

正當他離開這個墓地時，John的影卻從後方望看他的背影……在同一時間，Sydney等人在地下教會的某處，他正在地上好像畫着甚麼似的，被捉去的Callo完全不明白他在究竟在幹着甚麼，負責觀察Ashley的John看見其的能力後表示驚訝——

「利害…那傢伙真是人類來嗎？戰鬥力足夠與一個軍團匹敵…Riskbreaker到底有多強？」John說。

「不…並不是因為他是Riskbreaker，他吸收了『魔』；之後便成為『力』…這就如我的預定一樣。」Sydney完成地上的繪圖回應說。

「…那你想怎樣？」Sydney說：「怎樣…就這樣繼續讓他追我們。」

「你究竟在想甚麼？Sydney！聖印騎士團將這街佔領只是時間的問題。現在不是招待那傢伙的時候？時間不是很緊迫嗎？」

「不要這麼着急、Hardin。我不是說過與預定一樣嗎？」John說：「背叛公爵、法王廳的介入、那個像怪物般的Riskbreaker都是你的預定！！」

Sydney聽到John這麼一說感到非常憤怒，因為他說的話實在太多了，於是Sydney利用一種很兇的眼神望向他，使到John不敢再繼續說下去，幸好Sydney並沒有責怪到他，原來他在地上所繪畫的圖是為了Ashley，他唸起咒語呼出使地上出現一個藍色的魔法陣，並在半空浮出藍色的光芒，像有甚麼東西要走出來似的，在這期間，Callo在自己的背後看見公爵兒子的影子，便向她說了一句：「我想救爸爸。」

剛來到地下教會的Ashley，似乎聽到Callo的聲音，不過四周都看不見人影，會是幻覺吧？這連他自己都不知道。就在「實行血之儀式的冒瀆之間」他遇上一隻巨大的石頭人，Ashley很快便將它解決從而開啟了通過「神降臨的靈地」的道路，來到「淨化邪心的拜禮堂」時，一條巨龍真等待着他，這條巨龍與上次的很不同，除了牠的身形巨大之外，牠並沒有帶傷戰爭，明顯地牠狀態十足，經過一番的苦戰，Ashley終於把牠擊倒。

地下教會

Check Point 1

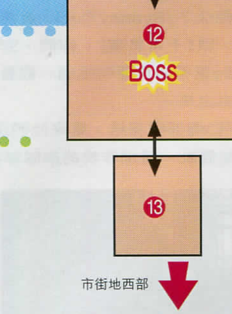
在「1)封閉犯罪者的防壁」，先將三個鐵箱排成一條直線，因此必須將其中一個鐵箱破壞，接着將位於牆邊的兩個木箱搬到鐵箱上，形成三個箱重疊，這樣便可以通過。

Check Point 2

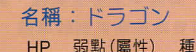
在「11)逃亡者經過的房間」，只要將鐵箱破壞，取位於下方的木箱當腳踏，就可以爬上高處。

地下教會MAP

1) 封閉犯罪者的防壁
2) 司祭覺醒的走廊
3) 神官們的幽閉寄居所
4) 討論神學的突室
5) 求道的走廊
6) 鍊金術的資料室
7) 拜祭殉教者的地方
8) 希望自由的靈場
9) 實行血之儀式的冒瀆之間
10) 神降臨的靈地
11) 逃亡者經過的房間
12) 淨化邪心的拜禮堂
13) 向光之階段



BOSS戰



名稱：ゴーレム

HP	弱點(屬性)	種族
240	物理	EVIL

對付方法：由於打擊系的武器對它非常有效，因為先將自己的武器轉為打擊系，並以其龐大的身體作攻擊目標，還有盡量不要與牠的距離太遠，否則就要吃它一記特殊攻擊。



名稱：ドラゴン

HP	弱點(屬性)	種族
480	水	DRAGON

對付方法：若不幸吃了牠從口中噴出來的火炎，就只有死路一條，因此必須躲在牠的頸部下方，並將貫通系的武器來攻擊牠的頭部，但別忘記裝上「輝龍石」。

不死之章

Ashley打開地下教會的大門，耀眼陽光正射進他的眼中，回到地面上的他聽見幾聲鐘聲，看看眼前的鐘樓才發覺現在已是1時正了。鐘聲傳片整個市街地，就在市街地的一角，聖印騎士團的隊長DUEIN(デュエイン)整等待着部下們的調查報告，由於他們找不到其他通道繼續前往Lea Monde，所以他便分散人手去尋找。不一會，前往調查的騎士回來報告，可是卻找不到任何線索，只是知道他們有一個部隊被全滅，DUEIN因部下們沒有清楚調查部隊們的屍體而向騎士作出懲罰，還命他們繼續尋找。

Ashley來到「迪哥拉斯河」時，看見對岸有一名聖印騎士，他正看一名瀕死的反叛者打聽Sydney的下落，可是該名反叛者不單沒將Sydney的去向說出，還向他吐出口水，該名聖印騎士為反叛者禱告後手握着他的頭用力推至其後方的木門處，以強暴的手段強迫他就範，不過那位反叛者並沒有因此而屈服，寧可就這樣死去都不將有關Sydney的事說出，之後便消失在這個世上。此時聖印騎士團團長Romeo及他的愛伴莎曼莎(サマンサ)剛好前來，便由他解釋肉體消失的事——



「這便是與『魔』有關係的人所得出來的結果。」莎曼莎問：「是甚麼一回事？」

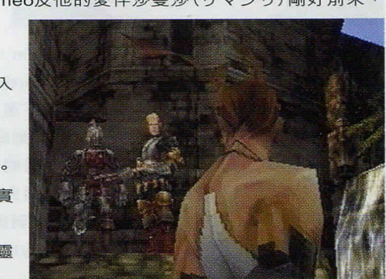
「『魔』是一個沒有實體的力量，就如黑死病和感冒菌般突如其來，但是被『魔』入浸的人就能取得『不死』。」

「不死…？」Romeo堅定地說：「是、是『不死』。」

「但是…那人死了，還變成塵埃…沒有留下任何東西消失。不是嗎？」莎曼莎說。

「死的意思是甚麼？是肉體消失的事嗎？的確這都可算是死亡，但是這只是真實的另一面，真正的死是靈魂自己消失的事。」

「那麼、那人不是死了？」Romeo再說：「被『魔』入浸的人其肉體即使消失，其靈

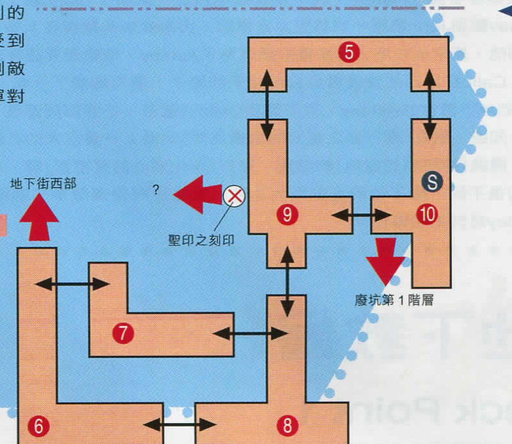


魂都會在這世界上徘徊，但這並不如Lea Monde的『不死』般，而是『不完全的死』」

「不能成佛的人便會羨慕生存的人，因此當發現失去靈魂的肉體時便會立即進入，變成『活屍體』。失去肉體的狀態在這世界中徘徊是多麼難受呢…」Romeo繼續說。

當Romeo說完後便吩咐聖印騎士古尼索姆（グリッソム）將殘留下來的部隊再一次編成，並與迪加（ティーガー）部隊會合，從而消滅Mullenkamp，古尼索姆接受了這命令後便立即離去。餘下的Romeo將莎曼莎抱進懷中，並稱自己的目標是真正的不死，由於Romeo的眼神和語氣顯得堅決和強悍，令到莎曼莎亦非常信任他，於是二人繼續前往找尋Sydney之旅。得知法王廳目標是「完全不死」的Ashley給聖印騎士團的隊長DUEIN發現，並受到一群騎士的包圍，戰鬥隨即展開，為了不受到敵人的圍攻，他先將騎士逐一擊倒，最後才以單對單與他對決，將他解決後Ashley感到被人在監視着，他轉身一看，原來Romeo就在對岸，相信剛才的戰鬥Romeo全部都看到，不過Romeo並沒有向他說甚麼，兩者雙眼疑視了一會後Romeo便轉身離去。





市街地 西部MAP

1) 巴美利奧街
2) 尼爾海岸街
3) 工房—The Bronze Hammer
4) 瑪露．花魯廸街
5) 廸哥拉斯河
6) 比利特外壁街
7) 沙達魯街
8) 空中廊下
9) 教會跡地
10) 保奇捷街

BOSS戰

名稱：DUEIN

HP	弱點(屬性)	種族
265	物理	HUMAN

對付方法：先將其兩名騎士打倒，然後才對付DUEIN，並記得在武器上裝上「梟雄石」，這樣會對他們更有效。

透視之章

Ashley的緊張心情總算放下來，他繼續前進追尋Sydney，他利用DUEIN的「聖印騎士團之鍵」打開了通往外壁西側的通道。從外壁西側一直前往，他來到廢坑的第1階層時，被公爵派遣的Jan亦追到來，不過似乎Ashley仍不知到他被跟蹤着。不久Ashley來到「礦石之精鍊所」，在這兒等待他的就是一隻能自由操縱火炎的Phantom，既然對方有這樣的屬性，當然以相對的屬性來對付牠，結果Ashley輕易地取勝。當來到「為生存的坑道」時，地又再度震動起來，不過今次的震波比較小，事後四周都沒有異樣，可是他進入「與背叛者道別的坑道」時，看見一隻載着面具的Beast正釘上他，並以高速跳到他後方，準備作出攻擊，幸好Ashley並沒有因此而膽怯。

由於對方的實力頗強，所以Ashley很不容易才取得勝利，就在他打算離開廢坑時，身體突然發生異樣，抵受不了的他蹲下在地上，他抬頭一看卻看見Callo的背影…不、應該是他能透過Callo眼睛，看見她前所見到的東西，在Callo眼前的Sydney正吩咐John利用特殊的能力觀看現在的情況——

「怎樣？…那傢伙？」Sydney問John後再向Callo說：「不可思議嗎？」

「是…、的確…很『不可思議』。你們、究竟…怎樣說…」Callo看見John擁有這種能力說。

Sydney見Callo還不明白便叫她細心觀看John的情況，John集中精神地抬起頭，就如感覺到甚麼似的，接着他便將知道的事一一說出來——

「那傢伙…令到3個部隊凍結，看來他們注意到那傢伙令自己戰力分散、損害甚大…特別是昨晚潛入的部隊也是、今朝的本隊亦開始混亂…雖然昨晚的部隊掌握到事態的情況，但是之後立即再度集合士兵，原本Guildenstern想在Graylands捉住我們，可是、並不是這麼簡單，我們還未被捉去…我們不能高興、再這樣下去會令到聖印騎士團有更大的損害，也因為那傢伙，令到『馬』失控叛逆主人，地面被佔領也是遲早的問題，怎樣做？」



「我們要犧牲尊敬同伴的性命、但是不能幹無理的事，對嗎、Hardin。」

「那傢伙能夠控制『馬』？為何會這樣？」Sydney說：「並不是所有人、而是一部份的人。」

「不單止我們，那麼其他養育者？即使是反叛者都？」Sydney再說：「法王廳為了這個時候作出準備，這已經沈淪了20年。」

「你考慮一下！是誰叫我們佔領及潛入公爵邸的！」Hardin緊張的地說。

「沒事的、冷靜些吧！Hardin。」Hardin說：「已不行、這樣下去我們會沒命的，逃吧、Sydney！」

「我叫你冷靜些點！！我說沒事就沒事，明白嗎？Hardin、一切都會沒事。我和你是親友，對嗎、Hardin、你要相信我。」Sydney行近Hardin的眼前強調地說。



Hardin被他的氣勢嚇倒在地上，不過經他這麼一說，Hardin的心情已平靜下來，隨後Sydney轉身離開並吩咐Hardin將Callo帶到宮殿去，以及利用「刻印」封閉所有門，而他則前往找Guildenstern打招呼。Hardin依照他的吩咐便準備前往宮殿去，就在Callo回望Sydney前往的方向時，卻看見公爵兒子的影，他還向Callo說Sydney打算去死…

看到這一切事的Ashley，為被捉去的Callo已擔心，於是便加快腳步離開這個廢坑，從後方跟着他的Jan，似乎知道一些連Ashley自己都不知道事，事情變得越來越複雜。

外壁 西側

Check Point 1

來到「2) 蠻族入侵後破壞之間」時，便會被反鎖在房內，除非將房內的所有敵人打倒，否則是不能離開。

廢坑 第1階層

Check Point 1

在「3) 勞動者休息的場所」中，有一個被魔法封印的寶箱，只要利用「アンロック」魔法就能打開它。

Check Point 2

將「5) 勃起爭執的通路」的龍打倒，便能從中取得「姆斯加利之刻印（ムスカリの刻印）」。

Check Point 3

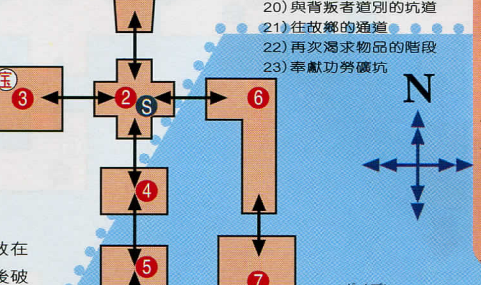
利用「ムスカリの刻印」打開了通往「10) 為愛而力盡的坑道」的通道後，就會立即計時，玩者需在15秒時間內通過「11) 希望的坑道」。

Check Point 4

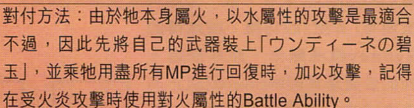
在「16) 與HAIENA們的衝突地方」將其中一個木箱放在角落，以它作腳踏來跳到對岸的浮游石塊上。到達對岸後破壞三個鐵箱，將餘下的推到出口處，以它作腳踏來爬到高處。

廢坑 第1階層MAP

1) 看見大金的入口
2) 命運的分岐路
3) 勞動者休息的場所
4) 將所有賭注的坑道
5) 勃起爭執的通路
6) 衝突與和解的地方
7) 阻礙前進的坑道
8) 地震後崩潰的坑內
9) 炭坑的簡易倉庫
10) 為愛而力盡的坑道
11) 希望的坑道
12) 暗闇與迷信的坑道
13) 為死人作冥福之礦地
14) 渴求深入的通路
15) 礦石之精錬所
16) 與HAIENA們的衝突地方
17) 狙擊者的坑道
18) 為生存的坑道
19) 崇拜礦物神之階段
20) 與背叛者道別的坑道
21) 往故鄉的通道
22) 再次渴求物品的階段
23) 奉獻功勞礦坑



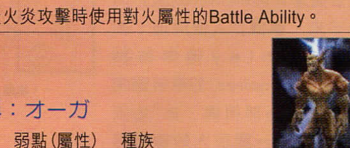
BOSS戰



名稱：ファイアエレメンタル

HP	弱點（屬性）	種族
320	水	PHANTOM

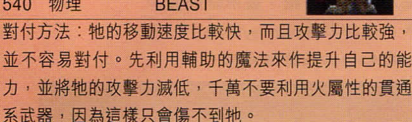
對付方法：由於牠本身屬火，以水屬性的攻擊是最適合不過，因此先將自己的武器裝上「ウンディーネの碧玉」，並乘牠用盡所有MP進行回復時，加以攻擊，記得在受火炎攻擊時使用對火屬性的Battle Ability。



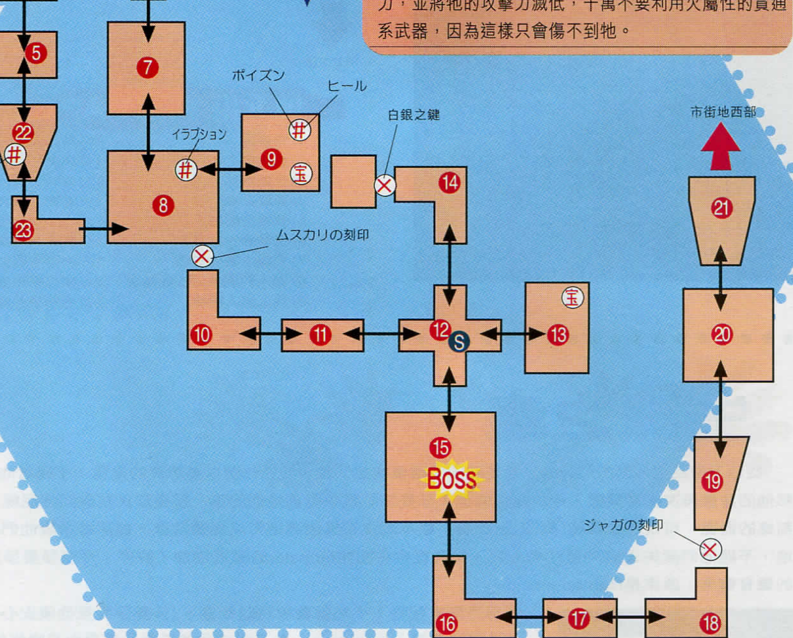


名稱：オーガ

HP	弱點（屬性）	種族
540	物理	BEAST



對付方法：牠的移動速度比較快，而且攻擊力比較強，並不容易對付。先利用輔助的魔法來作提升自己的能力，並將牠的攻擊力減低，千萬不要利用火屬性的貫通系武器，因為這樣只會傷不到牠。



外壁 西側MAP

1) 誕生劍豪的訓練所
2) 蠻族入侵後破壞之間
3) 看見劍豪死之梯級

特權之章

Ashley從廢坑中出來後來到市街地西部的另一面，就在他往「比利特外壁街」方向進發時，在「空中廊下」的地方他看見Sydney的蹤影，為了鎮重起見，Ashley躲在牆角偷看他的行動。原來這個「比利特外壁街」擁有前往地下街的通道，Romeo和莎曼莎亦來到這裏，他們在通道入口附近找到被風化的古代文字，雖然他們不明白這些文字代表甚麼，但卻對於Lea Monde的事總算有一點兒理解——

「法王廳是邪惡魔道士…Mullenkamp的遺產，即是管理使用Grimoires的人？」莎曼莎說。

「…是、當然是。就如Sydney一樣，他不到最後也不會將這危險的東西交給別人。」

「那麼Sydney取得『Grand‧Grimoires』嗎？」Romeo回答說：「不知道，不過、如他取得的話我們就不會在這兒說話。」

「究極的魔法、魔導書中的魔導書『Grand‧Grimoires』嗎？」Romeo說：「這是一個契約，但是這個契約能夠變成世界盟主。」

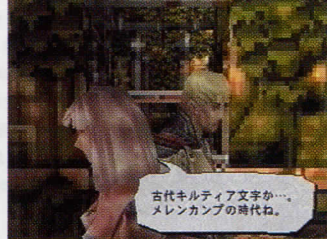
Romeo說到這裏時，莎曼莎意識到Sydney正在被鐵閘相隔着的地方，Romeo見她的表情有異便立即轉向Sydney方去。

「取得後怎樣？」Sydney問道。

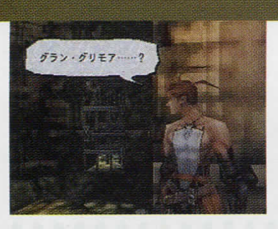
這時莎曼莎欲拿起武器向Sydney作出攻擊，但卻受到Romeo的阻止。

「絕對不能讓你取得那東西的。」Sydney便繼續說道。

「你說甚麼！在這長年間，你與公爵所隱瞞的東西是為了甚麼，你們不是就利用這力量將人…不、是將神支配嗎！」Romeo說。







「不要這樣！乘機利用人的軟弱之心將民眾支配，教會利用你的特許以及特殊能力來壟斷人心，…不、你也是軟弱人類的其中之一，莎曼莎就是被『信仰』這個麻醉藥來麻醉。但是、將你救起的男人是更邪惡的惡魔之一人，莎曼莎。」

「收聲！」Sydney繼續說：「因為這是更加強力的麻醉藥，那就是名叫『愛』的信仰。」

Sydney正打算利用其力量向莎曼莎作出催眠，可是卻給Romeo利用精神力量阻止。

「不愧是法王廳的代理人，很利害的精神力、Guildenstern。」Sydney説

「…『支配』並不單是你的特權！！」

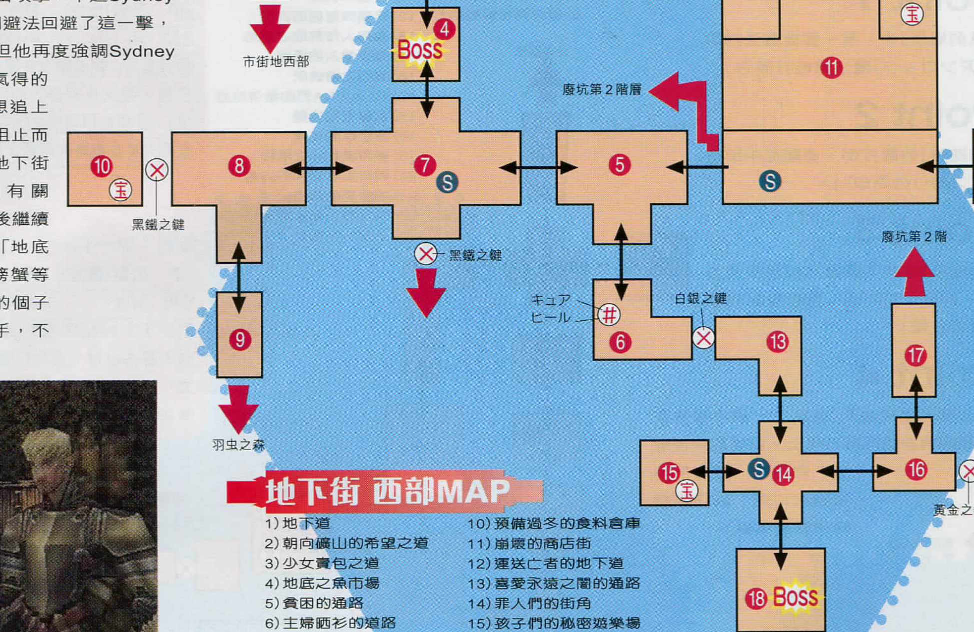
Romeo説罷後運用自己的獨特能力，以分身高速地閃到Sydney背後作出攻擊，不過Sydney亦沒有示弱，還以巧妙的閃避法回避了這一擊，雖然Romeo的攻擊失敗，但他再度強調Sydney是沒有「支配」的特權，被氣得的Sydney隱身離去，原本想追上他的莎曼莎亦因Romeo的阻止而平息下來，事後二人便向地下街進發。Ashley得知有關「Grand · Grimoires」的事後繼續便往地下街西部前進，在「地底之魚市場」有一隻巨大的螃蟹等待Ashley的來臨，雖然牠的個子大，但卻不是Ashley的對手，不一會Ashley就將牠消滅。

BOSS 戰

名稱：クラブジャイアント

HP	弱點(屬性)	種族
420	風	BEAST

對付方法：由於牠的攻擊力很高，所以先利用魔法將牠的攻擊力減低，然後以牠腳部或蟹鉗作攻擊目標，並分別將「シルフの黃玉」和「ウンディーネの碧玉」裝上對BEAST系的武器以及盾上，這樣便可達最佳的效果，記着要注意不使RISK值過高。



地下街 西部MAP

1) 地下道
2) 朝向礦山的希望之道
3) 少女賣包之道
4) 地底之魚市場
5) 貧困的通路
6) 主婦晒衫的道路
7) 希望太陽的街道
8) 老人們懷念以往的街道
9) 登上獵人階段
10) 預備過冬的食料倉庫
11) 崩壞的商店街
12) 運送亡者的地下道
13) 嘉愛永遠之闇的通路
14) 罪人們的街角
15) 孩子們的秘密遊樂場
16) 祈禱者們的街角
17) 被光閉塞的絕望脫出口
18) 受地震威脅的混亂房間

生態之章



從地下街回到地面的Ashley，看見四周的環境就如下雪，起初他還以為那真的是雪，不過當他看真後才發覺那是羽虫，突然他的身體再次出現異樣，今次他卻能進入莎曼莎的眼中看到她們的事，莎曼莎正在與同伴尼絲(ニーチ)在市街地東部找尋前進的通道，可是四處都被「刻印」封鎖着，根本就沒有其他通道可以繼續前進。據尼絲所說他們的部隊已完全佔領整個市街地，不過他們卻失去約60至70名士兵。由於從中午開始Monster的數目增加了許多，令到莎曼莎感有點害怕，這時一把熟識的聲音傳來，原來是Romeo——

「將恐怖支配吧！不然就會被『魔』吞食。」莎曼莎看見他後安心地說：「Romeo…」

「發覺我們潛入的Sydney，為了對抗我們不斷從魔界中召喚怪物出來，但是、那傢伙都不能完全控制，這樣下去結界被破，怪物就會淪陷整個Lea Monde。」

「那不快點捕捉到Sydney…」尼絲說。

「無錯、尼絲，明白的話就快些行動！！」尼絲聽到Romeo的命令後便立即出發。

「沒事嗎？莎曼莎。」莎曼莎說：「Sydney究竟在想甚麼？召喚一些連自己都不能控制的怪物…那不是自暴自棄嗎？」

「不要再想那傢伙的事；莎曼莎。」莎曼莎繼續説：「為何要破壞生態系統？」

當莎曼莎説到這裏時Ashley亦感到愕然，他不慎説出「生態系統」這四個字，結果被Romeo發現他入侵莎曼莎的體內，Romeo立即掌摑莎曼莎，從而使他離開，Romeo四周觀看卻找不到他的蹤影，因為他還在羽虫之森中。

魔之章



意識回復過來的Ashley，臉上還帶着被Romeo掌摑的傷痕。這時從他後方傳來一把聲音——「這傢伙的症狀與Case 72很相似…那個人擁有連結別人五感的能力，人是擁有自己的『波長』；只要捕捉相似的『波長』就可以『取替』。」一直跟蹤他的Jan說。

「不是聖印騎士團的人…是Sydney的伙伴嗎？」Jan說並沒有正面回答：「擁有能力的人是不用理會『波長』，都有能力進行連結，看來你還未可以…我的名是Jan Rosencrantz，與你同樣是Riskbreaker。」

「甚麼？」Jan伸出手以示善意道：「是利沙特(リサイト)長官命我來Back up你的，是你的拍擋。」

「原則上Riskbreaker是單獨行動的，而且我沒有想過作戰更變。」

由於受到Ashley的冷淡回應，於是Jan便以Mullenkamp、Lea Monde以及Sydney的事來吸引他的興趣，當他一說到有關『魔』的事時，Ashley不其然對此話題產生興趣——

「是、我調查過…Lea Monde是『牧場』來。」Ashley驚奇地說：「甚麼？」

「就如你般，接觸『魔』的人，身上能付上不思議『能力』，甚麼『能力』都付上身上的話，雖然不知道在那個時候會變成怎樣，但是就會變成超越人類的東西。總之、為了取得這種『能力』；『魔』是必要，但是『魔』並不是這麼簡單就可以控制，因此議會張開結界將『魔』放牧…真幸福、這個Lea Monde與『魔』有很深關係。因為在古代時代；傳說之魔導師Mullenkamp建立『魔都』，之後只要以魔作『餌』的話，就會有不少人『向』這兒來。」

「做『餌』…？怎可能！」Jan繼續說：「沒錯、25年前的大地震就是為了製作『餌』的『調理法』。」

這時地再次產生震盪，Jan再說：「是亡靈的哭泣聲嗎…」

「即是說現在的紛爭是爭奪『魔』的擁有權。」Jan說：「你是議會方的代表。」



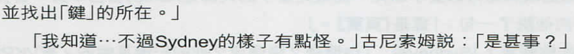
「…你叫Rosencrantz，我對你話很有趣。」Jan說：「這不是謊話來。」

「但是都沒有証明是真。」Jan再說：「…查出真相是你的任務。」

「下次我會解決你的…珍惜生命的話就在日落前離開這個街吧！」

Ashley說罷後轉身進入森林去，而Jan一邊返回地下街；一邊說着：「進入這個森林的話會被羽虫追，因為通往『魔』的路是牠們的集中地。」

接着、Jan返回羽虫之森已看不見Ashley的蹤影，心中不禁佩服他所作的行為，此時從地下街處傳來了一把聲，原來那是聖印騎士團的小隊長古尼索姆，他為了與其哥哥DUEIN報仇前來這兒找Ashley算帳，他命部下進入羽虫之森後便向Jan說——「你在這兒幹甚麼？忘記我們的契約嗎？快與Sydney會合，並找出「鍵」的所在。」





「我知道…不過Sydney的樣子有點怪。」古尼索姆說：「是甚事？」

「那傢伙前進的地方都有一些討厭的Monster，但那傢伙都能一一擊倒。」

「像鬣狗的你都會害怕？」Jan說：「不要說笑、鬣狗是很用心。…這些Monster是由Sydney召喚出來。」

「呵、Sydney是這麼麻煩。」Jan再說：「不、雖然那些Monster越來越強，但是卻很適合那傢伙的Level。」

「甚麼意思？」Jan說：「真是純、即是說Sydney被『魔』的感染度不高。」

「為甚麼」Jan搖頭說：「天曉得。」

古尼索姆見這事都無法理解便轉身進入羽虫之森去，正當Jan打算離開時突然想到一些事，令他卻步下來。與此同時身在森林中的Ashley發覺羽虫比進入森林之前多，但這對他來說暫時都沒有影響，於是便在森林中搜索出路，就在他來到「希望生還的廣場」時遇上一條地龍，Ashley將牠擊倒後地又震盪起來，不單這樣連風流都改變，他通過了「隱藏枯葉的精靈之路」來到「受大自然支配的廣場」，怎料到在他眼前的卻是受了重傷的古尼索姆和Sydney，由於古尼索姆無理使出召喚術，使到他被「魔」吞食，但很奇怪他並沒有放棄，最後還召出手持長刀的怪物來，而且更奇怪地令他充滿力量，結果戰鬥一觸即發，幸好Sydney在戰鬥途中協助Ashley，最後都由Ashley取得勝利。

羽虫之森

Check Point 1

由於羽虫之森的四周地形非常相似，因此先要小心前進，另外、要通過「17）隱藏枯葉的精靈之路」，就必須將「8）希望生還的廣場」的土龍打倒，否則是不能繼續前進。

BOSS 戰

名稱：アースドラゴン

HP	弱點（屬性）	種族
約400	風	DRAGON

對付方法：對付龍族的最先條件，當然是手持有「輝龍石」的武器，並要走到牠的頸部下方，以牠的頭作攻擊目標，記得小心他的尾巴攻擊，其傷害甚大，以Battle Ability擋格是最適合不過。

名稱：ダーククルセイダー／古尼索姆

HP	弱點（屬性）	種族
約360／約250	風／土	EVIL／HUMAN



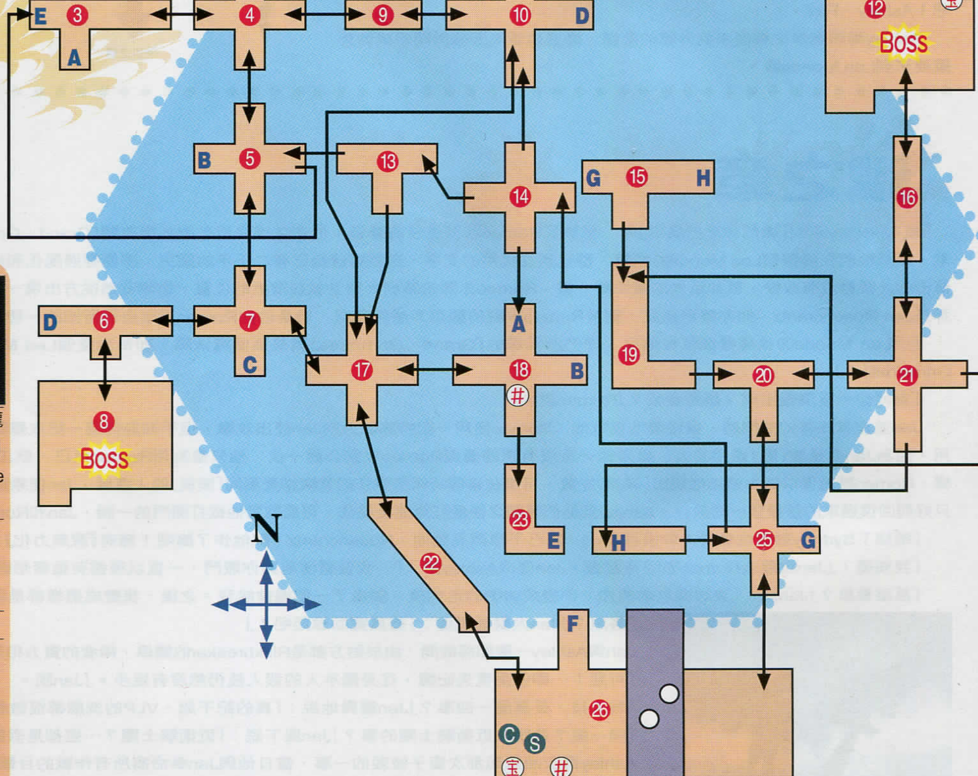
對付方法：首先玩者的對手並不是Sydney，而是他們二人，由於Sydney便為玩者增強ITEM能力和回復體力，因此他可是一位好拍擋，先攻擊HP較少的古尼索姆，然後才二人集中攻擊EVIL。

羽虫之森MAP

地下街西部

1）精靈界之鄰接點
2）獵人的出發點
3）被斬去大樹的死道
4）迷惑人間的十字路
5）小鳥被羽虫襲擊的道路
6）小鳥想飛的希望之路
7）偉大野獸留下腳印的道路
8）希望生還的廣場
9）討伐野獸的道路
10）誕生黃金蛋的道路
11）守護森林的出口
12）受大自然支配的廣場
13）發現木箱的獸道
14）從狼群中守護兒子之路
15）狼群之首感嘆之路
16）神秘之路
17）隱藏枯葉的精靈之路
18）被虫集合於屍體之路
19）發現黃金羽的路
20）與狼群疾走的少年之路
21）與自己戰鬥的獵人之路
22）用雨療癒人心的路
23）與自然同化的妖精路
24）恐怖大自然之路
25）望向月亮而哀悼的路
26）誕生森林的河川

外壁南側



キュア

真實之章



戰鬥結束後餘下Sydney嗅到Ashley身上有種令他討厭的氣味便說——

「…這麼令人討厭的氣味是甚麼?你遇上Rosencrantz嗎?」

「聽過Lea Monde是取得『魔』的『牧場』事。」Sydney點頭道:「你怎樣想?」

「這只不過是顯出不可思議的事來。」Sydney説:「相信『魔』的存在嗎?即是説看不見的東西就不相信,很頑固的官吏。」

「因為沒有証明。將街崩塌的地震是人為引起嗎?要犧牲幾千人的生命製作『牧場』是議會和法王廳的主意?」

「聽下便可以。」Ashley説:「聽?」

「是已犧牲的『証人』。」Sydney説罷後轉身再説:「非常好的成長、不慨是危險背負人…不、是暗殺者鍛鍊的結果。」

「…甚麼?」Sydney面向他説:「回想起吧!Riot。」



Sydney將他帶回自己的回憶中,那就是在翠綠的草原上,Ashley一家在那兒野餐的景況,這對於他來説可說是一個精神的折磨,因此Ashley吩咐他停止,不過Sydney卻要他親眼看清楚當中的真實,在無何奈何之下他只好看下去——

「爸爸、我想飲水。」爸爸説:「瑪高(マーゴ)不如你都飲酒?」

瑪高搖頭拒絕後身為他的母親便前往拿水回來,她與其爸爸親吻一下後便離開,瑪高得意地座在父親旁邊,聽取父親所說的話,



就在這個時候一名盜賊將遠方的妻子殺死…而殺死妻子的人卻是Ashley自己本身,看見這情景的他完全不相信這是事實,但是Sydney卻從旁向他説了一句:「這是『真實』。」

「不可能的!你欺騙我!」Sydney説:「你懷疑?這個我?你的記憶是假的。被VKP選擇之後被殖上假記憶。」

「是假的!!」Ashley大喊道。

「曾是近衛騎士團精英的你因喪妻而成為Riskbreaker…可是、那是假的記憶!從事暗殺、破壞等工作的特殊部隊,其中之一員的你卻在作戰時殺害與目標不同的家族…如果你擁有國家、正義等大義的東西,即使是你能夠簡單奪去別人的生命,也不會取去無罪的一家人之生命。」回到真實的Sydney説。

「無可能的。」Sydney繼續説:「VKP是為了將你的罪惡感改為服從法律,而改變人格,即是進行『洗腦』…失去妻子的悲痛變成對犯罪的怒氣,這就是你行動的原因,這種怒氣令你必定勇往直前。」

「是假的!」Sydney説:「是假的嗎!你數一數二的技術,不是被証實的嗎?在特殊部隊中學得的『殺人技』,可不是Lea Monde的秘術來。」

「不要再説!」Ashley向前攻擊Sydney説。

Sydney以瞬間閃開他的攻擊後再説:「其實你都有確實的記憶。人是會將自己不好的記憶忘掉,然後為自己作一個好的記憶出來代替…自己在『欺騙』自己,或許VKP真的有洗腦,可是、這是你自己所希望的,為了從罪惡感中逃出來。」

「你究竟有甚麼目的、Sydney,你想對我幹些甚麼…?」

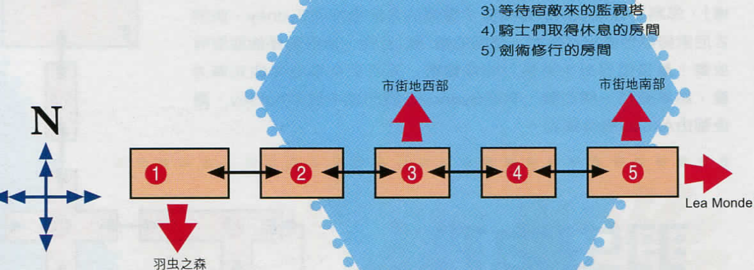
「希望你知道真實。是真實呢…」Ashley説:「我會相信嗎?」

「不、你已經開始相信,對嗎?Riot。在這個魔都裏你可見有很多Monster和聽到亡者的哀號,你會否定這些嗎?是幻影?你自己根據那女人看到甚麼?」

「…你能看見過去嗎?」Sydney説:「不、是『聽』回來的。」

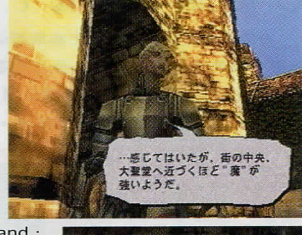
「聽?等等,Sydney。」Sydney邊離開邊説:「想知道真實的話就追我吧!Ashley.Riot。」

Ashley離開羽虫之森便來到外壁的南側,通過這個由五個房間組成的外壁便來到Lea Monde砦。



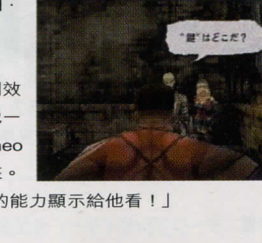
鍵之章

就在Ashley來到「戰鬥休息的廣場」時,他聽見Romeo和莎曼莎的聲音,他們在這兒似乎還找尋有關「Grand.Grimoires」的線索,原來他們找遍整個Lea Monde的城壁,都找到古代用的文字,雖然這條街已有二千年的歷史,即使經過風化和地震,但是整條街的外貌都沒有改變,就如巨大的魔法陣一樣,Romeo亦開始感到大聖堂就在很近的位置。這時突然從方出現一把熟識聲音,那是Jan Rosencrantz,他亦趕到這兒,對於Romeo敏銳的觀察力感到佩服,於是他向Romeo説出自己所知的一切——



「…Lea Monde的牧場機能就在這兒,你們所找尋的『Grand.Grimoires』就是這個魔法陣,即是説整個Lea Monde就是『Grand.Grimoires』。」

「為何你一直沒說出來?想背叛我?」Romeo説。



Jan並沒有回答他的問題,還慢慢地接近他,Romeo便用一記特殊能力向Jan使出攻擊,但不知為何這一記攻擊對他完全產生不到效用,因為Jan亦是被「魔」通用的人,原來他一直沒有想過要與Romeo或與公爵一伙,他只是利用Romeo而已,就正如Romeo利用他一樣,Romeo聽後便以武力強迫他説出「鍵」的位置,可惜在這個時候莎曼莎的意識卻受到同「波長」的人連結,Jan便乘這時機離去,Romeo只好與回復過來的莎曼莎一同前行。Ashley見他們離開之後便打算隨後前往,可是就當他欲打開門的一瞬,Jan和Romeo竟從門內出來。

「確認下Sydney對這位負責人説過甚麼——我已不想再見到他,Rosencrantz、與他作了斷吧!擁有『魔無力化』之稱的你,將你的能力顯示給他看!」

「我知道!」Jan説罷後Romeo亦同時離去,Jan便向Ashley説:「…我要盡情地與你戰鬥,一直以來都有這樣想過。」

「甚麼意思?」Jan説:「我認識以前的你,你變成VKP的走狗後,製造了一個機會給我。之後、我變成這樣都是因為你。」



「甚麼?」Jan大聲地説道:「將真實回想起吧!」

Jan與Ashley一戰即將展開,由於對方都是Riskbreaker的關係,兩者的實力相差不多,經過了一段時間,勝利終於都屬於Ashley。

「可惡!…即使是喪失記憶,在身體本人的殺人技仍然沒有退步。」Jan説。

「殺人技、是甚麼一回事?」Jan驚異地説:「真的記不起、VLP的洗腦都很徹底…我和你是同一組的!」

「同一組?是説在近衛騎士團的事?」Jan座下説:「近衛騎士團?…這都是假的記憶來。那一個夏天…我和你都在場。」

Ashley再次回想起那次妻子被殺的一事,當日他與Jan奉命將所有作戰的目擊者解決,所以在迫不得已的情況下,他們要殺死這一家人,當然這並不是Ashley本身所希望的,雖然他受到Jan的安慰,但是他卻不能再接受這樣地無差別的殺戮,他將手上的刀拋下

後突然蹲下來，接着還暈倒。返回過來現實的Jan繼續說——

「現在的Riskbreaker與以前的『法之裁判者』不同…雖然是表面正義、但是為保護國家的利益甚麼事都幹，是極秘任務專門組來。有時暗殺叛逆議會的政派幹部，將武器供給敵國的革命軍，說得好聽點，就以『維護法律與秩序的聖戰士』身份來處理議會的垃圾。你是擁有才能的指揮官兼戰士，但是正義感太強，這樣地引退太可惜了，於是VKP便將你拾起。」

「那麼你呢？」Jan說：「我？與你一樣被VKP拾起，在調查有關Mullenkamp的事時，知道Lea Monde的事，從而成為同伴。」

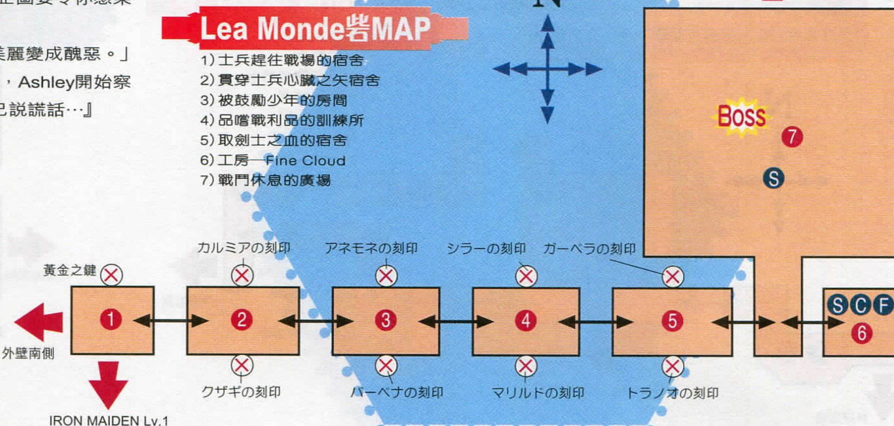
「是法王廳？還是Mullenkamp？」Jan回答說：「是兩方面。不單是你，那個部隊真是地獄來。威脅、搶掠、殺戮、與流氓沒有分別，有需要的時候不論是人或國家都要作對手，有很多人都想像你般忘掉這樣事，有的神經失常；有的自殺，但是我不同、我要加以利用這東西，知道嗎？這個世界有一部份被特權階級支配，一出生就有特權的傢伙，利用人作踏腳石成為無錢的資本家，我們籍此向那班傢伙報仇。沒錯、為了這樣我需要的就是……」

「Lea Monde嗎？聖印騎士團和VKP的目的都是這個Lea Monde之力量。」

「沒錯、因此一切的關鍵就在Sydney中…他究竟有甚麼企圖要令你感染『魔』就不清楚了…但怎樣也好那傢伙已完蛋。」

「聖印騎士團想弄髒自己的手。」Jan說：「宗教家總是將美麗變成醜惡。」

此時地面的震盪又再來臨，Jan亦因而離去繼續他的旅程，Ashley開始察覺到Sydney所說過的話是對的：『人會為了心安理德而向自己說謊話…』



BOSS戰

名稱：Jan Rosencrantz

HP	弱點(屬性)	種族
約320	風	HUMAN

對付方法：首先他的攻擊力很強，並懂得使用必殺技攻擊，如「黑斬破」等技是非常麻煩，必須立即回復中毒狀態。接着當然要將其攻擊力減低，提高自己的ITEM能力，武器並要裝上「梟雄石」。

影之章

離開Lea Monde砦便來到市街地的南部，他經「阿魯艾羅街」；穿過「加沙巴斯家」，到達外壁的東側，然後由外壁東側穿到地下街西部的另一面，可是當Ashley進入地下街的「受地震威脅的混亂房間」，立即遇上一隻很鬼魅的Monster，牠從牆壁中爬出來後便向Ashley展開攻擊，為了通過這兒Ashley當然不會敗給牠。成功取得勝利後他往東北方向前去，利用「被光閉塞的絕望脫出口」到達下一個目的地。



來到廢坑的第2階層，在「暗闇中的食市場」再遇上阻擋Ashley的攔截者，今次是另一條巨龍，擁有數次對付龍的經驗的Ashley來說，要取勝根本不成問題，當成功將巨龍打倒後他突然聽到Callo的聲音——

「…這兒是何處？…還生存…嗎？…Riot。」Ashley聽到Callo的聲音說：「Merlose？是Merlose？在那兒？你在那兒？」

這時Ashley的身體開始產生異樣，隨後他的影到達Callo的所在地，Callo正依靠着門旁的木箱熟睡，她醒過來後突然從身旁傳來的搖門聲，幸好門被刻印封鎖着，外面的人從而無法進入，John向慌張的Callo解釋，只要將指定的守護者打倒，才能打開被刻印的門，因此普通的人是不能打破刻印的，之後John連同Joshua帶Callo到大聖堂去，由於Callo第一次看見Joshua，所以感到非常愕然，因為她曾看見那孩子的影，於是Callo便問道——

「你們庶甚麼要佔領公爵邸？回答我！」John說：「我沒有回答你的必要。」

就在這個時候突然從旁邊傳來的John聲音，不知何解John的影出現在Callo的眼前，他還代John回答她的問題——

「我們推翻公爵是因為，公爵養育牧場25年間，現在卻打算處分，公爵患上死之病，在瀕死時對自己以前做過的事感到很可怕，因此、在他有生命之年，想將整個街消滅。」

John知道Callo能閱讀他的心後立即將心完全關閉，使到自己的影子不能出現在她的面前，很可惜當她再度追問時，John的影又再度出現——

「要成為繼承者，就必需要『鍵』，必須要擁有『鍵』的人，才能將『Grand · Grimoires』的真正力量引發出來，擁有『鍵』的公爵就快死，如果沒有繼承者就這樣下去讓他死，一切都會完，他原來想將這個被咀咒的Mullenkamp之血脈斬斷，但我們是不會讓他這樣做，我們會承繼下去；Sydney…」

John的影說到這裏又再次消失，這是因為John利用短劍刺傷自己的小腿，以痛楚來阻止自己的心再被閱讀，Callo現在才知道自己擁有這樣的特殊能力，其實每個人都有自己的能力，就如John擁有觀查別處的能力般，這些能力就是「負之力量」，亦即是「魔」。Callo對於Sydney所持有的力量感興趣便問道——

「Sydney也是…？」John回答說：「是、那傢伙是我認識中最優秀的，他能閱讀別人的過去，押着自己的意志，或許還會有我們不知道的能力。」

「真悲哀…」John說：「甚麼？閱讀別人的過去；知道真實，但是因為他有押制的能力，所以現在知道的事是真實或假都不知道，就算他說是真話要我相信，但我也看不出他是說真話還是假。人類就是會說謊，不論是與否負之能力都是虛假的，只要相信就誰都做到。是嗎？」

Callo並沒有回應到他，但回應他的卻是他的影：「因為這樣那傢伙向我說了謊話。」

Callo感到他和Sydney仍有事情隱瞞着，於是便跟他一走到大聖堂去，看到這一切的Ashley，開始明白到自己的特殊能力，那就是進入別人的意識裏，不過這也有可能是幻象來。



BOSS戰

名稱：ダークエレメンタル

HP	弱點(屬性)	種族
約320	物理	PHANTOM

對付方法：由於他的魔法攻擊很容易一擊致命，所以必須裝上「モーロックの黑玉」來作戰，並以對PHANTOM系的武器作攻擊，以手作目標較適合，因命中率較高。

廢坑 第2階層

BOSS戰

名稱：アークドラゴン

HP	弱點(屬性)	種族
約420	物理	DRAGON

對付方法：與龍戰鬥多次，其戰法相信大家都很清楚，不過由於牠沒有獨特的屬性，所以不能以屬性來剋制，因而只好利用對龍的武器來攻擊，不要忘記加上「輝龍石」。



入浸之章

離開廢坑的第2階層便回到地下街西部的「崩壞的商店街」，並通過「運送亡者的地下道」來到市街地的東部位置，穿過「奇修大橋」到達「法斯拉街」，便可來到「沙斯拉之公園」；從而到達地下街東部。在地地下街的東部裏，他分別在「異國商人集中的市場」及「賣付寶石的武器之闇市場」遇上EVIL族的Monster，幸好兩者的實力並不強，Ashley很輕易便可將牠們擊倒。之後他由「騎士賣劍的地下道」來到外壁的北側，並可經這裏通往另一面的地下街東部。

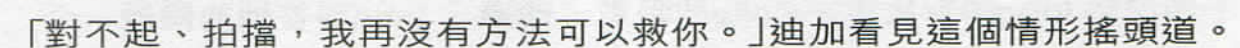
Ashley從剛才進入Callo意識中得知，她們會進入大聖堂，所以他便跟着前去，但由於通往大聖堂的路均被「刻印」封印着，所以Ashley必須收集所有「刻印」(註：只要取下所有能夠打開的寶箱內之ITEM便可)。成功收集最後的「阿斯達刻印(アスターの刻印)」後離開地下街東部時，在「決定農作物價格的階段」中遇上分別一男一女的戰士，並且還看見古尼索姆的屍體，無論怎樣看他們都是古尼索姆的同伴，當他們二人看見Ashley時情緒顯得非常激動，還拿起武器慢慢地接近Ashley，由於在梯級中戰鬥對自己不利，他便退後至「污水流動的街頭」，迎接二人的攻勢，怎料到Ashley還未準備好，叫迪加的男戰士已在他面前等候，原來他們就是聖印騎士團的迪加部隊，他們之所以要攻擊Ashley，是因為要替古尼索姆報仇說恨，戰鬥立即展開，面對着二人攻擊的Ashley可謂身陷苦戰，雖然是這樣迪加仍然不是他的對手，他們為保自身便與同伴尼絲運用特殊能力離去，這時Ashley感到奇怪，為何古尼索姆的屍體會在這兒？就在他回到「決定農作物價格的階段」時，卻看見迪加與尼絲二人在這兒，而最可怕的事原本已死去的古尼索姆竟然活動起來，很明顯他變成了喪屍——

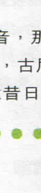
「對不起、拍擋，我再沒有方法可以救你。」迪加看見這個情形搖頭道。

「我、究竟…」尼絲接着說：「古尼索姆、你已死了…」

「被『魔』入浸變成了喪屍嗎！！真可悲、靈魂四周徘徊已足夠，連取死體都取回自己的身體，呵呵呵呵呵呵呵！！」古尼索姆自言自語說。

就在這時候他聽到從街中傳來的聲音，那些聲音令到古尼索姆發狂，並打算將自己的同伴迪加和尼絲殺掉，為了拯救好友的迪加和尼絲只好拿起武器面對着他，古尼索姆利用高速的速度和驚人的跳躍力跳過二人，並離開了這裏，迪加和尼絲並沒有理會在場的Ashley，因為他很在意昔日的好友變成這樣，所以便追蹤古尼索姆。





地下街 東部

BOSS戰

名稱：リッチ

HP	弱點(屬性)	種族
約300	神聖	EVIL

對付方法：由於牠懂得隱身之法，所以很難捕捉牠的位置，因此要不時作出按○掣開啟攻擊範圍，從而捕捉牠，另外將武器裝上「破魔石」，並以神聖的魔法攻擊便可，取勝後可修得「テレポート」能力。

名稱：ナイトストーカー



HP	弱點(屬性)	種族
約300	神聖	EVIL

對付方法：牠不單攻擊力強，還擁有減低玩者的能力值的魔法，因此頗為麻煩，先封閉他使用魔法的能力，並加強自己的ITEM能力，接着以裝上「破魔石」的武器作出攻擊。

名稱：迪加

HP	弱點(屬性)	種族
約300	神聖	HUMAN

對付方法：雖然今次的戰鬥是二對一，但是只要集中其中一人攻擊，他們便會撤離，所以先引其中一名戰士到遠處，然後以必殺技來攻擊他。

地下街 東部MAP

市街地東部
ディアボロス
外壁北側
外壁北側
Boss
黑鐵之鍵
Boss
ガスト
N

1) 指向新世界的道路
2) 自由交換議論的廣場
3) 異國商人集中的市場
4) 賣金屬與絹交換的通路
5) 走私武器的廣間
6) 騎士賣劍的地下道
7) 賣付寶石的武器之闇市場
8) 盜賊兒子運水的通路
9) 劍士賣名劍的廣場
10) 決定農作物價格的階段
11) 污水流動的街頭
12) 蠻族包圍的武器倉庫
13) 集合少年的盜品市場

外壁 北側MAP

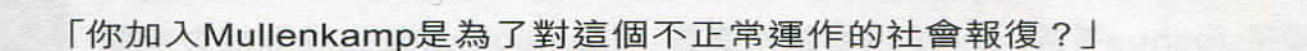
地下街東部
クレマチスの刻印
市街地東部
市街地東部
黑鐵之鍵
地下街東部
N

1) 留下蠻族攻擊痕跡的房間
2) 少年取得騎士稱號的房間
3) 與蠻族對決的房間
4) 返復建設與破壞之間
5) 少年變成英雄的地方
6) 許可蠻族入侵的敗北之間

市街地 東部MAP

1) 迪巴斯街
2) 奇修大橋
3) 古尼姆特街
4) 工房—Junction
5) 法斯拉街
6) 沙斯拉之公園
7) 基魯特家
8) 空中廊下
9) 露米達廣場

黃銅之鍵
地下街東部
N
カトレアの刻印
外壁北側
外壁北側
基魯迪亞神殿
大聖堂
地下街西部

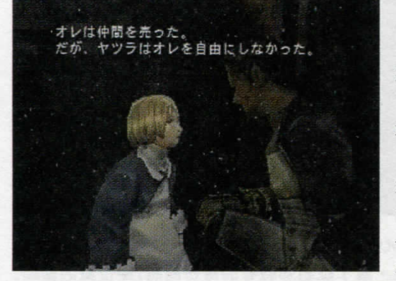


心之章

Ashley從地下街西部的「希望太陽的街道」內的通道，來到石灰岩搬運溝（ライムストーン運搬溝），與此同時Romeo等人已到達大聖堂的門前，他吩咐士兵們大隊進入聖堂中，可是同行的Jan卻沒有一同前往，還返回基魯迪亞神殿（キルティア神殿）。他似乎隱藏着甚麼陰謀似的。

就在Ashley進入「過沒有月亮之夜的寢室」的同時，身處於大聖堂的John和Callo等人正在等待Sydney回來，在她們身處的大堂中，在天花上明顯地有一個刻印，這個刻印與Sydney背上的很相似。獨自座在一旁的Joshua，由於公爵邸一是受驚過度一直一言不語，也沒有哭。突然Callo感到John的影又再出現，她將視線轉移到影之處，那個影開始將John的事說出來——

「…在屬於國家保安廳時，我接受了一項任務，那就是調查與敵國反體制派的武器流通一事，當中有一些武器不能流到敵方一面，而流到黑暗市場裏，乘機貪污…大家都有做，犯人不單是我一個，那傢伙時常找我接合，為了確保自己不需負全責，我出賣了同伴。…在我身邊有一個年紀相距很遠的弟弟，他病了、是一種不知何時會死的病，錢、自由都想要…我出賣了同伴，但是那傢伙並沒有給自由我，從牢獄逃走出來時、弟弟已經死了…」



「你加入Mullenkamp是為了對這個不正常運作的社會報復？」

「你又閱讀我的心！」Callo說：「即使你幹這種事，你的弟弟是不會回來的！」

「收聲！你又怎會明白！」Callo繼續說：「不要擺出弱者的樣子，自己軟弱不是因為誰的關係！」

「你！」欲動手掌摑她的John突然停了下來，原來他被不知從那兒射來的弓箭刺中了腹部，當Callo四周觀看時才發覺聖印騎士團的Romeo已趕到來…仍在石灰岩搬運溝徘徊的Ashley，分別在「被反覆拷問的會合所」和「支付日金的廣間」遇上Monster，為了盡快趕往大聖堂，他不得不速戰速決。



石灰岩搬運溝

Check Point 1

要進入「石灰岩搬運溝」，必須利用「黑鐵之鍵」將在地下街西部的「希望太陽的街道」之門打開，否是不能進入的。

Check Point 2

在「9）夢見者們出現的地方」，先將木箱放至另一邊的角落，並以它作腳踏，跳到位於中央處的石級，然後將兩個相同顏色的石重疊便可。

Check Point 3

在「17）被火炎包圍的勞動者通路」中，先將兩個相同顏色的石重疊，並以它作腳踏，跳到位於中央處的石級，然後利用兩手用的武器將三個鐵箱破壞，這樣就能以它作腳踏到那一方都可以。

Check Point 4

在「26）沒有心的人之坑道」中，玩者需要推動石塊，從而成腳踏到出口去。首先令兩塊藍色的石塊重疊一起，將白色的大石推開，從而令鐵箱能推至藍色的石塊前，接着只要將它推到出口處，便能作腳踏。

BOSS 戰



名稱：オーガロード

HP	弱點（屬性）	種族
約350	物理	BEAST

對付方法：牠的速度既快；攻擊力又高，絕不適宜延長戰，除了身上要擁有對BEAST的武器外，還要時常增加自己ITEM的能力以及準確地使用BATTLE ABILITY，必要時將牠的力量減弱。

名稱：フロストドラゴン

HP	弱點（屬性）	種族
約450	物理	DRAGON

對付方法：牠沒有獨特的屬性，不能以屬性來剋制，因而只好利用對龍的武器來攻擊，除了不要忘記加上「輝龍石」外，還記得走到他的頸下方，以牠的頭部作攻擊目標。

N

基魯迪亞神殿

白銀之鍵

黃金之鍵

メリッサの刻印

キュラスの刻印

地下街西部

アスターの刻印

石灰岩搬運溝MAP

1）憎恨光的階段
2）夢見聖地之廣間
3）運送礦物的抗道
5）永遠的通路
6）以聖地為目標的階段
7）落盤之廣間
8）看見倒下礦石的通路
9）夢見者們出現的地方
10）罪人立生計的階段
11）過沒有月亮之夜的寢室
12）賣掉生命通路
13）向更換場所的階段
14）大蛇找到獵物的通路
15）準備冬天的螞蟻們遠行之路
16）將一時快樂溺死的房間
17）被火炎包圍的勞動者通路
18）被砂塗澤的房間
19）被反覆拷問的會合所
20）到地或之道
21）掘起搬運通路的地方
22）回到地上的人無念之階段
23）繼續故事的通路
24）令魔跳舞的物資抗道
25）支付日金的廣間
26）沒有心的人之抗道

血塗之章



就在Ashley離開了石灰岩搬運溝的同一時間，在大聖堂內正發生着令人可怕的事情，Romeo為了取得「鍵」的所在，向受傷的John動手，由Callo照顧的Joshua看見John被迫害非常激動，Romeo再度使出特殊能力攻擊John——

「你、竟然有和Sydney有同樣的能力…！為甚麼…！到這兒為止都沒有接觸…『魔』！」

「你以為『魔』只是在Lea Monde才有？不要輕視法王廳！」

Romeo説罷後再度使出其特殊能力，怎料到John並沒有受到這一擊，而在他眼前的卻是正擔心他的Sydney…他以繼承者的儀式即將要開始的理由，引誘John説出有關「鍵」的一切——

「那就是稱為『血塗之罪』之鍵，只要有這鍵的話就是繼承者，繼承者以犧牲自己的靈魂來換取自由操縱魔之力，現在靈魂充滿這個街，之後只餘下鍵，已時間無多，快給我看！」

知道有關鍵一切的Romeo便立即將特殊能力解除，回復原狀後John才知道剛才的Sydney是由Romeo假扮的，他心中非常不甘，還向地下揍了一拳來發洩。接着Romeo在思考這個「血塗之罪」的事，結果他終於知道這個「血塗之罪」是甚麼來，從前在仍進行異端審問制度的時代，為了証明邪教者的身份而將「逆位置的聖印」刻上他們身上，這個刻印被稱為「血塗之罪」，亦即是現在大堂天花板上的聖印，那即是説鍵就在Sydney身上。

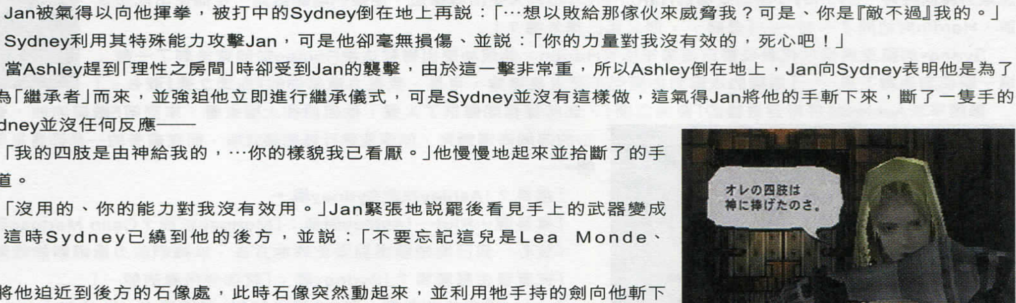
「甚麼？」Romeo說：「那傢伙背後所印的就是『血塗之罪』！他已取得鍵。你被騙了。」

「無、無可能…」Romeo繼續說：「如果不是的話；為何Sydney不當後繼者？公爵的生命都就快完…？」

「無可能…想遵從公爵的命令…？」John邊說邊望向年少的Joshua。

「不要呀！」Callo大聲地說道。

沒有留意Romeo的John立即被他用劍刺中胸膛，John頓時倒地，傷心的Joshua大喊起來，可是卻沒有任何聲音發出。另一方面、在基魯迪亞神殿的Sydney，回想起年幼時的事，年幼的他樣子與Joshua非常相似，他就在某處等待着父親的來臨，看見父親從後方進來的他顯得非常開心，而他的父親就是Bardorba公爵。Sydney知道Hardin被Romeo用劍刺中的同時，從後方來的卻是Riskbreaker的Jan——



「你究竟對那個Riskbreaker期待着甚麼？」他顯示不滿的樣子說。

「你不是已經知道嗎？」Jan說：「的確…果然那傢伙是『繼承者』。」

「亦是不放棄。畢竟『不完全的死』是沒有意思的。」Jan繼續說：「甚麼意思？」

「還不明白嗎？那個男人適合繼承這個魔都，他合乎所有繼承『魔』的條件。」

「那個精神軟弱的人？裝作有正義感的傢伙！」Sydney笑着說：「這已足夠、那就不會將『魔』使用於惡一面，與你這般沒用的人不同。」

Jan被氣得以向他揮拳，被打中的Sydney倒在地上再說：「…想以敗給那傢伙來威脅我？可是、你是『敵不過』我的。」

Sydney利用其特殊能力攻擊Jan，可是他卻毫無損傷、並說：「你的力量對我沒有效的，死心吧！」

當Ashley趕到「理性之房間」時卻受到Jan的襲擊，由於這一擊非常重，所以Ashley倒在地上，Jan向Sydney表明他是為了成為「繼承者」而來，並強迫他立即進行繼承儀式，可是Sydney並沒有這樣做，這氣得Jan將他的手斬下來，斷了一隻手的Sydney並沒任何反應——

「我的四肢是由神給我的，…你的樣貌我已看厭。」他慢慢地起來並拾斷了的手回道。

「沒用的、你的能力對我沒有效用。」Jan緊張地說罷後看見手上的武器變成Sydney斷了的手，更慌得將它拋掉。這時Sydney已繞到他的後方，並說：「不要忘記這兒是Lea Monde、Rosencrantz。」

開始膽怯的Jan向後退，Sydney不斷將他迫近到後方的石像處，此時石像突然動起來，並利用牠手持的劍向他斬下去……Jan消失在這世界後，Sydney便向Ashley說——

「這個街就是你的！所有的力量交給你！因此快來吧！就在這兒的最高點！」

「我不要這些東西！Merlose在那兒！」Ashley回應道。

「跟着我的話、或許能救到失去的妻子！！再相見時你會感謝我的！」

Sydney說罷後立即離去，而餘下的Ashley卻要應付剛才會動的石像，Ashley將牠解決後便沿路來到大聖堂前。

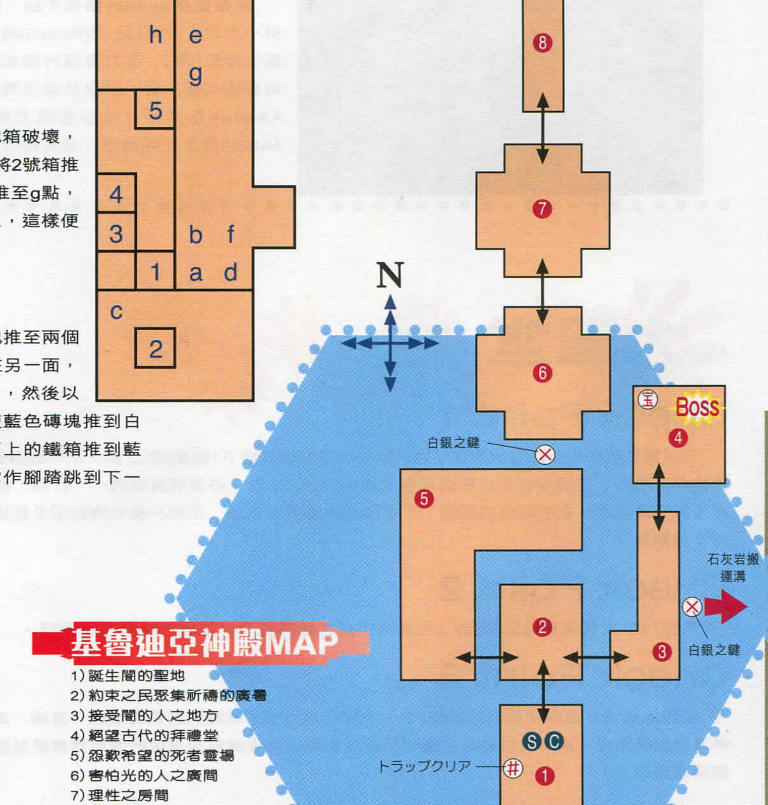
基魯迪亞神殿

Check Point 1

在「3) 接受闇的人之地方」中，先將圖中的1號箱推到3號箱旁，然後將4號箱破壞，將3號箱推到c點，之後將1號箱破壞，將原本在1號箱下方的6號箱推到a點，將2號箱推至b點，接着將6號箱推到d點，之後將2號箱推至e點，把3號箱推至f點後再推至g點，再把5號箱經3號箱推至h點，最後便可將2號箱推至盡頭，把5號推至2號箱上，這樣便可以繼續前進。

Check Point 2

在「5) 怨歎希望的死者靈場」中，利用兩塊白色石作阻擱，從而使藍色磚塊推至兩個鐵箱前，然後將上方的鐵箱推到藍色磚塊上，便可以它作腳踏跳到另一面。在另一面，先將鐵箱推至白色石上，然後以餘下的鐵箱作阻擱，使藍色磚塊推到白色石旁，最後將白色石上的鐵箱推到藍色磚塊上，便可以以它作腳踏跳到下一個房間。



基魯迪亞神殿MAP

1) 誕生闇的聖地
2) 約束之民聚集祈禱的廣場
3) 接受闇的人之地方
4) 絕望古代的拜禮堂
5) 怨歎希望的死者靈場
6) 害怕光的人之房間
7) 理性之房間
8) 魔都中樞的出口

BOSS戰

名稱：ミノタウスロード

HP	弱點(屬性)	種族
約450	物理	BEAST

對付方法：對付牠的方法與酒貯藏庫的BOSS一樣，其弱點就在頭部，不過牠的攻擊力非常強，千萬不要和牠作遠距離戰。

名稱：カーリー

HP	弱點(屬性)	種族
約400	物理	HUMAN

對付方法：由於牠能使玩者的攻擊力下降，所以記得多作回復的工作，並且以其手部作攻擊目標，因為那兒的命中率比較高，但無論如何；遠距離戰是很不利，因此要作埋身戰。

魂之章

這個位於Lea Monde中央的大聖堂，總共有六層組成，由地下1階至5階，分別有不少大大小小的房間，進入大聖堂的Ashley，在內與不同的Monster戰鬥，其中他在「擁有理想的希望之間」與Monster的戰鬥結束時，他聽到Callo的求救聲，從而使他得知Callo等人就在大聖堂的4階裏，就在這時候Sydney已趕到大聖堂的4階——「等你很久了，Sydney！」Romeo説。

他慢慢地行近受了傷的Hardin身旁，並承認欺騙他的事實，急不及待的Romeo便追問——

「儀式必要的『魂』在那？回答我！Sydney！」

可是Sydney並沒有回答，Romeo便以特殊能力作出攻擊，雖然Sydney命中了這一擊，但是並沒有受到嚴重的傷害。Sydney為了延長時間便引誘他説出要當繼承者的目的，之後Romeo開始發表自己對現世的看法，他為了把這個腐敗的世界進行清洗，而要成為這街的繼承者，隨後以獨裁的手段統治，對於Sydney來説他只不過是悲哀的獨裁者，就在這個時候、莎曼莎從窗外前來，Sydney就乘這機會立即向她使出攻擊，就當大家的注意力轉向她時，Sydney立時向受傷的Hardin和Callo等人使出轉移法，使他們離開這兒，在他使出此法之前，Hardin向他問了一句——「公爵…、你父親已得救嗎？」

Sydney的堅定表情以代表公爵已沒事來回答Hardin，他成功使出轉移法後Romeo從他背後刺了一劍，這一擊使到他蹲下來——「這樣的攻擊對你這個不死者是無效，可是、我有力量將你的『血塗之罪』取去。」

幾經辛苦Ashley終於來到最後的「聖戰之間」，此時從梯間傳來了人聲，他便前往上層查看，來到第5階層的他，看見整個地板刻有「血塗之罪」的印記，在它的四周佈滿燭光，就像要舉行甚麼儀式般，而在窗旁的一角卻看見渾身是血的Sydney，他似乎處於瀕死的狀態——



「這是？」Ashley扶起Sydney説。

「真是遲…Riot…」Ashley問道：「Merlose在那？Callo Merlose現在怎樣？」

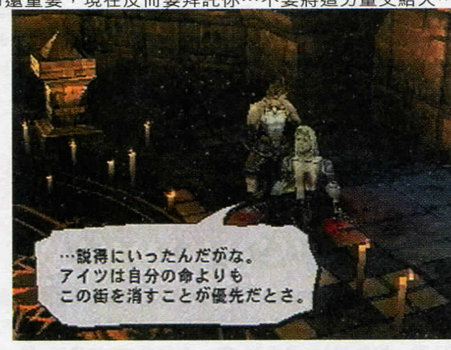
「放心…我已將她轉送到安全的地方去，以她們的力量絕對能離開這兒的。」

「究竟發生甚麼事？」Sydney説：「就如你所看的般…」

Ashley望向他的背部，其「血塗之罪」的印記消失，此時年少的Sydney之影在Ashley前面出現——

「利用這街之力救爸爸…我出生時爸爸也這樣做，今次我想救他。」年少的Sydney説。

「…我曾説服他！爸爸對此街消失一事比起自己的生命還重要，現在反而要拜託你…不要將這力量交給人…請阻止…Guildenstern，渴望『魔』的人是不能支配『魔』的，這樣他會被『魔』吞食，在這之前將他打倒吧。」Sydney接下道。



「那傢伙在那兒？」Sydney用盡力量舉起手指向上方，並説：「…對不起、Ashley…」

就是這樣Sydney動也不動，將一切交給Ashley，另一方面，取得「鍵」的Romeo將愛人莎曼莎殺掉，以取去她的「魂」，正打算進行儀式的他，因為他沒有足夠資格成繼承者，結果在電光閃爍之間被「魔」吞食，Ashley來到時一切都變得太遲，變成魔的他看見Ashley後立即呼出劍，並向他攻去。

大聖堂

Check Point 1

在大聖堂裏玩者可自由地四處移動，由於時常穿插於地下1階至3階之間，所以必須看清地圖來行，以免迷失方向，另外，在途中有不少在過往應付過的BOSS出現，必須要將牠們一一打倒，從而取得「刻印」，否則是不能繼續前進，由於版位的關係，不在此細説其對付方法，不過只要有齊對付各種族的武器，要應付牠們並不是難事。

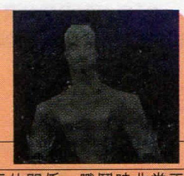
Check Point 2

來到「20) 光與闇激戰之間」時，先將大門旁的控捍拉下，從而打開通往4F的門。

Check Point 3

在「22) 適合狂氣旋律跳舞的房間」中，先把鐵箱推下，從而與藍色磚塊成一直線，然後把處於低位的藍色磚塊推至鐵箱旁，這時兩個磚塊及鐵箱平排成直線，之後將處於高位的藍色磚塊推至盡頭，這樣便可以它作腳踏通過這兒。

BOSS 戰



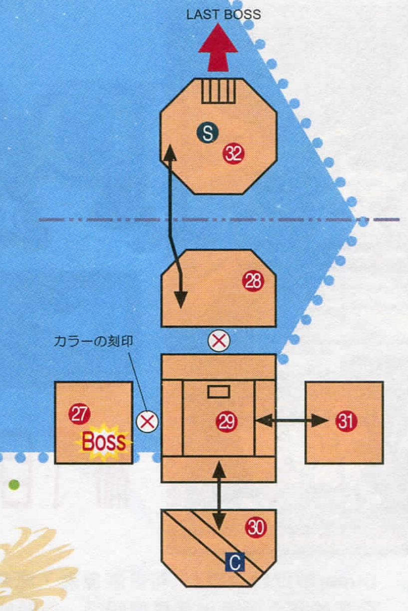
名稱：Guildenstern

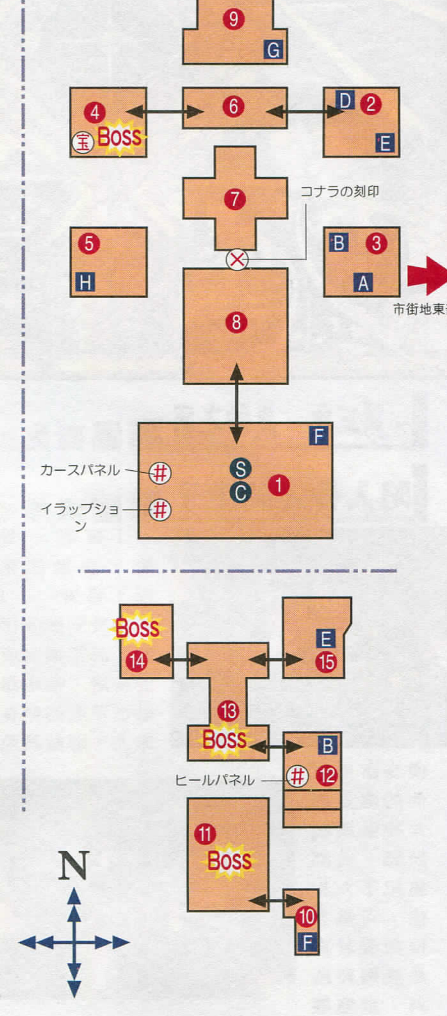
HP	弱點(屬性)	種族
約750	物理	EVIL

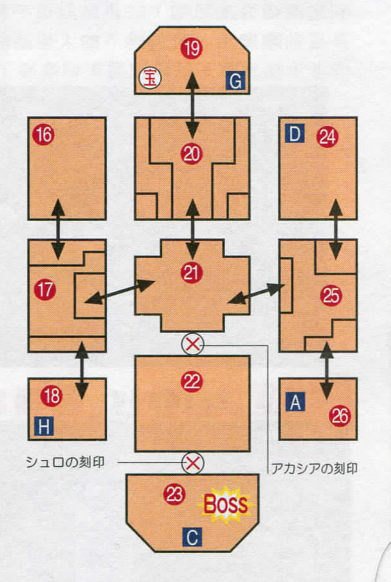
對付方法：由於地形凸凹不平的關係，戰鬥時非常不利，在初期狀態時，他的移動速度非常快，因此玩者必須要注意，另外其手持的劍之攻擊範圍很遠，不適宜遠距離戰，其弱點為頭部，因而向這兒集中攻擊。成功擊倒他後便會變身成一隻怪物，戰鬥舞台會由屋頂轉為魔法陣上，他的移動速度比起之前的更快，而且其使出的特殊攻擊仍非常強，若沒有對EVIL系強的防具，必死無疑，變身後的他，其弱點同樣是在頭部，因此玩者必須繞着邊走，從而容易使他進入攻擊範圍，在此祝各位好運！

大聖堂MAP

1) 罪和罰之間
2) 敗給欲望的房間
3) 聖戰的入口
4) 皮被剝落的異端者自白之間
5) 僧侶捨身的房間
6) 神官們追憶之間
7) 照射闇的神聖房間
8) 毒害神聖教會的房間
9) 擴散永遠之闇的苦惱之間
10) 賣掉司祭靈魂之階段
11) 秩序和混沌的房間
12) 狙擊靈魂的爭奪之間
13) 真實與虛偽的房間
14) 正氣與狂氣之房間
15) 取得光榮的勝利之間
16) 充滿怨念的房間
17) 異端者嘆氣的拷問走廊
18) 修道僧參加酒神祭的房間
19) 闇之矢亂飛之間
20) 光與闇激戰之間
21) 破壞神聖誓約的罪惡之間
22) 適合狂氣旋律跳舞的房間
23) 傳染不治之病的失望房間
24) 煩惱採排合唱的房間
25) 受屈辱的使徒走廊
26) 修道女之間
27) 擁有理想的希望之間
28) 集合污濁靈魂的腐敗之間
29) 異端者們的修史之間
30) 墮落者的絕望之間
31) 被色酒溺愛的房間
32) 聖戰之間









繼承之章

將Romeo打倒後Ashley看見四周變得空白，並看見自己曾殺害的一家之主；亦即是另一個他——



「想將自己不好的記憶忘掉嗎？真實知道後又如何，又不能將失去的時間取回，放棄吧！你可以做的只有後悔。不是怎樣都好嗎？即使失去妻子；將善良的一家殺掉，這些失去的生命都不會回來。」

「你的手已沾滿鮮血，就算知道真實都不令你的罪消失。比起後悔過去，不如看未來吧！我們成為同伴吧。」從旁出現的Romeo說。

Ashley想了又想於是他主動地走到另一個自己前說：「只望向過去的人是不會『成長』，即使用美麗的語句說未來，在原地步行也是不會『進步』的，『魔』啊！走吧！」

這時Ashley返回那個翠綠之草原上，與兒子瑪高和妻子迪亞(ティア)見面。

「歡迎你回來；Ashley。你已經很照顧我們，雖然很短暫，但是我覺得很幸福，我得到你一生的愛。」迪亞說。

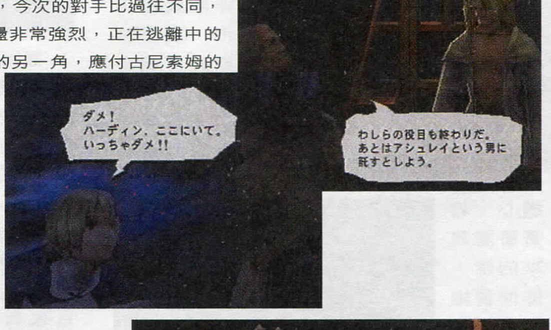
「不會哭、爸爸，因為我都不會哭的。」瑪高說。

「這都是…、這都是…」迪亞插口說：「不要被別人的說話迷惑，拿起自信吧！」

迪亞向Ashley親了一吻後一邊消失、一邊說；「我愛你、Ashley！」

在這個時候、Ashley聽到從不知那裏傳來的聲音：「回來吧！你的故事還未完結。」

之後被「魔」吞食的Romeo，變成一隻巨大的怪物，原站於屋頂上的Ashley被送到一個魔法陣上，今次的對手比過往不同，而且力量非常強勁，Ashley好不容易才將牠打敗，牠的爆炸令整個Lea Monde像要崩潰，地的震盪非常強烈，正在逃離中的John和Callo，正拼命向出口方前去，在地下街生存的怪物們紛紛慌忙得不知如何是好，而處於街的另一角，應付古尼索姆的迪加，吩咐尼絲離去這兒後卻與好友同歸於盡，繼承了「血塗之罪」的Ashley抱着Sydney一步一步離開這兒…剛好從酒貯藏庫內逃出的Callo，望着正崩潰的Lea Monde，心中不禁為Ashley擔心。此時緊張地Joshua找Callo，因為John的狀況非常嚴重，Joshua邊哭邊說：「不行！Hardin、都來到這兒；不能死的！！」



「終於…都開到聲…令…你感到恐怖…對不起…」John摸着他的頭說。

剛說完這話；他的身體漸漸消失，對於年少的Joshua來說，是多麼痛苦的離別。就在這次事件的一個星期後，在Graylands的Bardorba公爵別宅內，Ashley前來這兒來訪，並以Sydney的生份與公爵會面——

「…來得好、Sydney。一切都收拾好了…要你辛苦了。」躺在床上的公爵說。

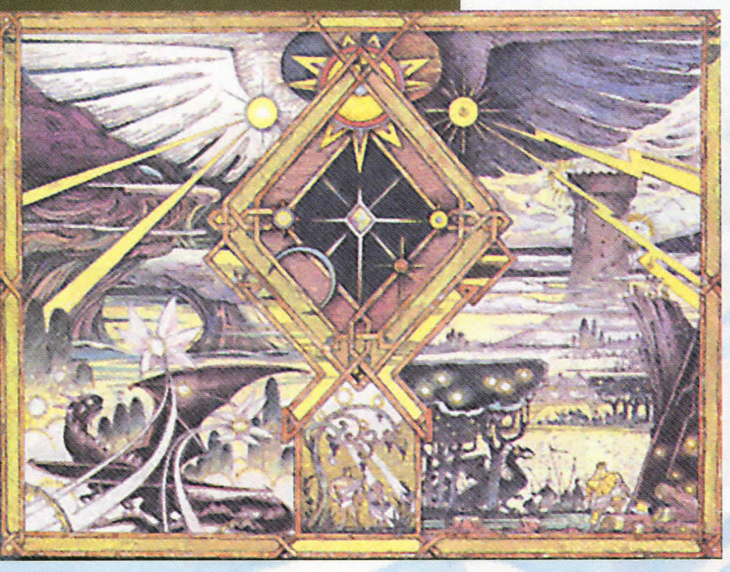
「我的職責已完，餘下的叫Ashley的男人就拜託你了。…是你相信的男人。」



Sydney向他說了一些話後，公爵再說：「…我明白，餘下的就只要你。」

Sydney將短劍放下父親身上，公爵說：「…一直以來沒有對你幹過親人應幹的事，對不起…我的兒子。」

公爵與Sydney相擁後他利用短劍刺進Sydney身體，Sydney慢慢消失在公爵面前，而隨即公爵亦因病逝世…從街外望向公爵邸的Ashley，並以Callo的身份避開守衛的耳目離開這個Graylands。但其實「放浪者的物語」現在才真正開始。



TEXT：小璘



PS
製造商：SCEI
發售日：發售中　售價：5800日圓／485港元
容量：CD-ROM×3　記憶：1 BLOCK
RPG／MEM／對應ANALOG CONTROLLER

為了自己最重要的人而戰吧！

~第三章~來神之國

陷入昏迷的王子



「哥哥、哥哥、快點起來吧！哥哥……」不論艾莉娜怎樣叫、怎樣搖動皮亞多洛，他也是動也不動的躺在床上。娜露茜亞便告訴皇妃他的傷是由女神曼爾菈所做，雖然皇妃不太相信，可是亦推斷假若真是曼爾菈所為，那麼要解除皮亞多洛的咀咒就只有曼爾菈和大神尤利奧斯。為了令皮亞多洛康復，她們想盡辦法，此時，白騎士就想起也許老龍神能夠幫得上忙，於是就立刻起行到老龍神處了。





艾莉娜看見她最愛的哥哥還未蘇醒感到擔心，若哥哥能起來的話，即使要她幹什麼也可以！娜露茜亞聽到艾莉娜這番說話後亦十分認同，她認為與其待在這裏，倒不如去做一些對皮亞多洛有作為的事。就在此時，她想起在遠處的拿達古仙人可以助她們一臂之力，於是家米格美魔王便借出其「超Super飛行新兵器」。可是國皇為了諾馬勒國公主的安全而阻止紫露珀同行，並吩咐多吾和剛護送公主回國，於是她就很不願意地被多吾和剛帶走。至於餘下的人便離開皇宮，向卡米格米魔王的鋼鐵魔王城進發了。





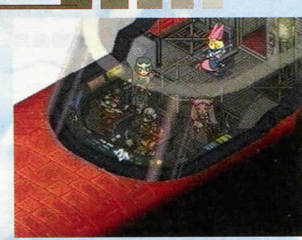
地底店（波洛古羅斯皇城）

道具名稱	種類	價錢
ありがたいみず	藥	180
ガミガミリンク	藥	385
パワーロッド	武器	2600
ウィンドロッド	武器	3100
スタンハンマー	武器	2600
パワーハンマー	武器	3800
熱血はちまき	防具	2400
ひすいのうでわ	防具	5500
ひすいのリング	防具	4750
カンフーくつ	防具	4350

當她們打算從山路到柏塞拉的時候，發現多吾和剛被打昏在地上；原來，他們想與娜露茜亞一起助皮亞多洛蘇醒的被紫露珀打傷。但是畢竟紫露珀還是一位公主，若遇到有任何損傷的話也是不太好，她就向娜露茜亞說她會向父皇交代，並叫她可放心。於是她們就從山路到柏塞拉乘坐新建成的鐵路到達諾馬勒城，再從波蕾波蕾村進入鋼鐵魔王City了。

「超Super飛行新兵器」就在鋼鐵魔王城的格納庫內，娜露茜亞是要穿過鋼鐵魔王City，再進入鋼鐵魔王城的內部才能到達，當中的路線比較簡單，只要將當中簡單的謎底解開就可。她們來到格納庫後，家米格美魔王的手下已經為他準備好超Super飛行新兵器「家米格美Wing EX」，之後，她們就乘它出發了。可是，在起飛不久，魔王的手下就接到一個好像鏍絲的物體，究竟那艘飛船真的可靠嗎！？

被稱為神的魔王



「家米格美Wing EX」總算成功起飛，她們已飛行到一段距離，然而飛船好像還需要繼續再研究才能正式在空中飛行哩！因為機體已開始發生固障，四周也冒出黑煙，而很多零件也從機身上脫落，至於娜露茜亞她們的命運如何？其實只有一個，那就是墮機了……





姬露達魔女從家裏一個能看到任何地方的井內目睹娜露茜亞她們墮機一事，她為她們的安危感到萬分緊張；剛巧，白騎士來到姬露達家，姬露達於是便將墮機一事說出來，他聽到亦非常擔心，便立刻飛奔到飛龍基魯百圖處，並向着姬露達所說的墮機現場飛去了。



回到墮機現場，紫露珀就為乘坐着那架不可靠的飛船而與家米格美爭吵，可是她們再吵下去也沒有意思，那里奧娜就提意還是快點離開這森林還好；於是，她們在飛船內的自動販賣機購買好一切道具後，就進入森林內找尋出路。



自動販賣機（紅色）（家米格美Wing EX內）

道具名稱	種類	價錢
スプリットボウ	武器	2480
パワーハンマー	武器	3800
ナックルハンマー	武器	5500
アサルトハンマー	武器	7400
まおうのカナヅチ	武器	10001
根性のうでわ	防具	1200
エアロシューズ	防具	3400
ながぐつ	防具	3245

自動販賣機（藍色）（家米格美Wing EX內）

道具名稱	種類	價錢
いやしのは	藥	14
いやしのえだ	藥	47
げんきのあめ	藥	63
ばんのうやく	藥	36
りゅうのなみだ	藥	258
ありがたいみず	藥	180
きよらかなみず	藥	280
きまぐれランチ	藥	100

娜露茜亞她們一直走向森林的內部，經過一個散發着惡臭的地方，終於也找到一處有人住的村莊。那裏的村民一見到她們進入村內大感驚奇，他飛快地返回村內，而她們亦跟隨着他進入村莊。可是，估不到在村內的廣場中，竟然豎立着一尊樣子很像家米格美的石像！突然，有一班村民跑到來圍着娜露茜亞她們，原來村民認為眼前的家米格美便是其心目中的守護神，於是村民便將她們帶回村長的家，並利用美食、音樂和舞蹈熱情款待她們了。

村長難得見到守護神，就將他們所遇到的困難説出來，在他們村外的一個名為贊巴的沼澤處，不知何因而傳來一陣惡臭，這些臭味更使所有動物離開，因此村長便希望以他的神力來驅除臭氣，於是他就與娜露茜亞她們一起到剛才散發着惡臭的地方調查了。

雜貨店（芬芭芬芭村）

道具名稱	種類	價錢
いやしのは	藥	14
いやしのえだ	藥	47
げんきのあめ	藥	63
ばんのうやく	藥	36
エルフィンボウ	武器	3950
水晶のリング	防具	5800
みどりのリング	防具	5750
ミラーシール	防具	2500
おしゃべりオウム	紀念品	2800
神様のおめん	紀念品	4000

來到村長所説散發出惡臭的沼澤處，有一條類似海龍的生物從沼澤中冒出來，原來牠就的惡臭之源。牠的名字叫百布，牠很傷心地向娜露茜亞説牠原本是與其他動物融洽相處的，但牠背部不知從何時起生長出一些散發出臭氣的植物，因此其他動物就紛紛遠離牠，説罷就嗚嗚大哭。於是，娜露茜亞就應承替牠處理這植物，並走上其背部看過究竟了。果然在百布的背部長有數朵發出臭氣的花朵，為了不讓臭氣曼延，她們就將這三朵花消滅。

クッサー

HP 10005
MP 145

將它們擊敗後，沼澤又回復以前的模樣，在百布多謝娜露茜亞她們後，她們就返回芬芭芬芭村內。可是不知什麼原因，剛才還十分熱鬧的村莊突然變得十分冷清，她們不是已驅除臭氣了嗎？在這時候，白騎士出現於她們眼前，娜露茜亞便問到他能否找到令皮亞多洛蘇醒的方法，他感到可惜地説這始終是由神下的咒，所以龍族也幫不上忙，看來這次她們一定要到神界找大神協助了。由於家米格美魔王的飛船已經損毀，所以白騎士就叫她們不如與他坐基魯百圖到哈他哈他村找拿達古仙人。至於家米格美魔王方面，他就被村民圍住，並被要求留在村內保護他們，於是，紫露珀就説既然村民需要他，就叫基魯百圖快點離開。家米格美魔王無下奈何下，便被迫逗留在村內了。

神之國的石版

在基魯百圖背上，紫露珀一直也幸災樂禍地取笑家



米格美魔王，其他人沒有理會她，並談起小龍加寶和皮亞多洛的事，之後，就飛到哈他哈他村找仙人了。仙



人的所在地，是要走過哈他哈他村的山路才能到達。這樣，她們就在哈他哈他村內準備好一切後，就出發到拿達古仙人處了。

武器防具屋（哈他哈他村）

道具名稱	種類	價錢
エルフィンボウ	武器	3950
バスターロッド	武器	4200
バスターソード	武器	3800
ジェネラルソード	武器	4760
ナイトソード	防具	6080
せんしのうでわ	防具	4600
ルビーのリング	防具	6400
もりのリング	防具	6350
かりうどのリング	防具	3200
精神のピアス	防具	4500
エアロシューズ	防具	3400
ハイヒール	防具	8800
マジカルシール	防具	620

雜貨店（哈他哈他村）

道具名稱	種類	價錢
いやしのは	藥	14
いやしのえだ	藥	47
げんきのあめ	藥	63
めぐみのあめ	藥	180
ばんのうやく	藥	36
りゅうのなめだ	藥	258
ありがたいみず	藥	180
きよらかなみず	藥	280
地酒	紀念品	2458

山路上的敵人強勁了不少，娜露茜亞她們可要小心準備好道具。經過漫長的山路後，她們終於也來到仙人的屋內；可是，仙人卻因為吃了村民給他吃的魚，引致食物中毒而病倒，他的弟子珍樸就因此而到山上的洞穴內為他找草藥。不過，由於珍樸採藥也去了很久，令仙人非常擔心，所以白騎士就立應替他找珍樸回來。她們繼續向山上走，找到了一個洞穴，相信這就是珍樸採藥的地方。在洞穴的內有一扇石門阻住，他們要將途中遇到的謎解開才可將之開啟。

進入石門後，發現珍樸真的困在那裏，他還被一個叫剛古的人用藤枝捆綁住。剛古是曼爾菈的手下「四天王」之一，他為了要找出屬於神之國的石版而將珍樸捉住，在也四處搜尋下，終於也將石版找到。之後，他發現白騎士原來在他背後，就開始向他們作出攻擊。

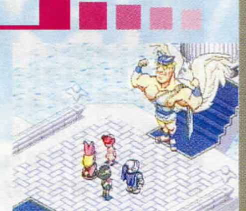
將剛古擊敗後，他覺得自己很對不住曼爾菈大人；可是他説雖然他失敗了，但他是不會放過所有阻止曼爾菈大人進行計劃的人的。由於他被打傷了，所以在他説完這番説話後，便帶着石版消失，娜露茜亞想再問他令皮亞多洛蘇醒的方法也不行。他們沒有辦法之下，就唯有先將珍樸鬆綁，並將草藥帶回給仙人再作詳細打算。

拿達古仙人吃過藥後終於也康復，之後他就問娜露茜亞找他的目的，於是她就將皮亞多洛的事説出來。仙人聽後也認為唯一的方法就是要到神界找大神尤利奧斯，可是能否真的能使皮亞多洛蘇醒則是未知之數，但無論如何，他還是會協助她們到神界的。就是這樣，當她們準備好一切後，就託仙人將她們送上神界了。

眾神的考驗

娜露茜亞她們來到神界後，就立刻找大神尤利奧斯，可是要找到他卻要先通過七個神殿才可；因此，他們就向這些神殿進發了。首先第一個神殿就是勝利之神殿，而掌管神殿的勝利之神是相信力量等於勝利，所以他就給予她們一個考驗，就是若她們可以不用魔法、並利用自己的力量完成考驗，就準許她們通往下一個神殿，並將其重要的東西傳授。

勝利之神的考驗



這個考驗會分五個回合，每個回合也會有一個敵人挑戰娜露茜亞她們，她們的目的就是要將敵人打敗。但無論她們成功與否也能繼續

前進，只是勝利之神將會就她們打敗敵人的回合總數，而增加每人一定數量的攻擊力，所以要努力將敵人擊敗啊！

勝利數量	提昇之攻擊力數量(每人)
5	10
4	5
3	3
0-2	0

成功完成考驗後，勝利之神就給予她們應有的攻擊力，之後就到第二個神殿——勇氣之神殿。勇氣之神是很討厭男性一位女神，當她看見白騎士來到的時候，就不准他走進她附近一步，並給他一個勇氣的考驗；若完成考驗，她亦會像勝利之神般傳授她重要的東西。

勇氣之神的考驗



考驗的條件是要白騎士站到地下中央的爆彈上，然後她會燃點藥引，看看他能否在爆炸前成功不被炸傷，至於成功與否是依白騎士逃走的時間來決定所增加之集中力。要注意燃點的速度是會隨藥引的長短而增加的。

考驗結果	提昇之集中力數量(每人)
完全成功	10
成功	5
逃走／失敗	0

當白騎士顯示出其勇氣後，女神就很佩服他。當賜女神給他們集中力後，她們就走到第三個神殿，繼續向下一個神挑戰。這次她們來到了愛之神的神殿內，她是一個十分喜愛唱歌的女神，而她亦對任何形式的愛也很清楚，所以當她看到娜露茜亞的時候，就估到她必定是有所愛的人。這時，女神突然想到她們必定能替她填詞，便邀請她們選出好詞來；而白騎士記起之前聽過娜露茜亞唱歌亦很動聽，就決定由她來負責選詞。

愛之神的考驗



這個考驗十分簡單，女神會提供娜露茜亞五組不同的歌詞，只要從每組三句歌詞中選出一句最適合的給女神便可。而每組也有一句內容最好的歌詞，若選出的歌詞能符合愛之神的條件，便能增加防御力。至於適合的歌詞為：

(1)あなたのために出来ること
(2)祈るように数えながら
(3)涙ごとひきかえても
(4)あのほほ笑み戻るのなら
(5)何も恐れない　もう何も恐くない

適合歌詞數量	提昇之防御力數量(每人)
全部	10

當娜露茜亞選出歌詞給女神過目後，她也認為歌詞選得非常之好，還大讚娜露茜亞有這樣想法，必定能令她喜歡的男孩很幸福。娜露茜亞聽到後臉也紅了，還低着頭一言不發；不過，能選出好的歌詞令女神感到十分開心，於是就將防御力給予她們，之後，她們便往下一個神殿去了。第四個是知慧神殿，那裏不愧是充滿知慧的地方，當中藏有大量的書藉。當她們一來到神前，知慧之神就二話不說，立刻給與她們知慧的考驗。

知慧之神的考驗



這次的考驗與之前由愛之神所給予的考驗大致相同，知慧之神將會向她們發問10條問題，每條問題也會有三個答案選擇，她們就要依照神的問題而回答出正確的答案；而這次知慧之神會傳授她們經驗值，答案則如下：

(1)知恵の神殿
(2)クマのぬいぐるみ
(3)岩に頭から埋まっていた
(4)にいさま
(5)ウンガガポッコフンガー様
(6)サニア様
(7)ピエトロ・パカプカ
(8)8問目
(9)ナルシアの服
(10)孫

答對數量	提昇之經驗值數量(每人)
全部	1000
7-9	500
4-6	100
1-3	10
0	0

突如其來的問題，令娜露茜亞不知所措，幸好她也回答了所有問題，知慧之神給予她一定的經驗值後，就只說了再見。就這樣，她們輕易地通過了考驗後，便到幸運之神殿與掌管那裏的神接受下一個考驗了。原來幸運之神是一個小孩，而他的考驗就是要娜露茜亞與他一起玩他最拿手的「不倒翁要跌倒了」遊戲，幸運之神將會是負責數的鬼。

幸運之神的考驗



「不倒翁要跌倒了」這遊戲其實就是「紅綠燈」，玩法相信也不同介紹吧！若勝利的話，她們便可獲得運的提昇；不過即使輸了的話也不用擔心，因為可以再來多次。

遊戲結果	提昇之運數量(每人)
勝利	10

幸運之神很久也沒有那麼快樂了，雖然他輸了但也玩得非常開心，於是他就給予每人運，並叫她們一定要再來，說罷，她們便向離開幸運之神殿了。在途中，她們經過一個神殿，原來那裏就是以前美之神曼爾菈的神殿，可是那裏的天女說她已經不再在這神殿了，於是她們就繼續前行。她們終於也來到大神尤利奧斯神殿，不過她們要先到大神神殿門旁的通道，完成貧乏之神的考驗才可。

最後一個考驗是位於貧乏之神殿內，顧名思義，這神是非常貧窮的，而通往這神殿的路也是用木造，十分簡陋，至於在門外的多個寶箱亦是騙人的，大多數也是空空如也。神殿內與外面一樣也非常簡陋，貧乏之神一見到她們，便立刻問她們有沒有錢，他不斷說有錢的好處，還說在這世上什麼東西也需要錢，沒錢就萬萬不能等說話，之後更不斷向她們索取金錢。

貧乏之神的考驗



這個是考驗娜露茜亞她們是否擁有慷慨之心，她們有四個金額可以選擇給與貧乏之神，祂會按照她們的施捨而決定傳授全能力值。

施捨金額	提昇之全能力值數量(每人)
全部	5
1000G	2
10G／100G	0

當貧乏之神聽到娜露茜亞給予祂的金額以後非常開心，祂沒想到她會那麼慷慨的。但當然祂向娜露茜亞索錢全是只為考驗，並沒有打算真的把錢拿走的。為了多謝她慷慨之心，便將她們所有能力提昇。於是，她們就完成了最後一個考驗，並返回大神神殿見大神尤利奧斯了。

愛女曼爾菈



娜露茜亞她們進入神殿後，被眼前所見到的事感到十分驚訝，因為在神殿內只座立了大神的石像，除此之外就什麼也沒有，這個驚人的現實令她們非常失望。紫露珀更感到十分氣憤，她不斷用腳踢石像，又用一些悔氣的說話叫大神快點令皮亞多洛醒來；而娜露茜亞面對着石像也沒有任何辦法，她亦唯有與紫露珀一樣向大神說話，她很有禮貌地說她們是專程來見祂的，如今大神又不知在何處，她懇求大神無論如何也要聽她們的說話；之後，那大神石像真的與她們說話了。

大神尤利奧斯向娜露茜亞提起向皮亞多洛下咒的曼爾菈，她是其愛女之一，亦是一位掌管美的神。由於她過份愛美，因此身為其父親的祂就將她的樣子變得醜陋，並被放逐天界。其實在她是擁有黑闇的內心，所以在她被放逐前得知石版的事後，為了要回復美貌，就誓要將代表黑闇的「白魯巴朗」復活。白魯巴朗是在混沌中覺醒的黑闇之石，由於它會吞食萬物，令辛苦創造出來的世界回復黑闇，因此在三千年前，神族、妖精族、龍族和人類族就合力用盡力量來封印它，並用四塊石版作為封印它的物件由各種族看管。如今她已成功奪得人類及神的石版，現在只剩下掌管力的龍之石版，及掌管心的妖精之石版還未得到手，所以為了不讓黑闇力量復活，一定要保護石版。

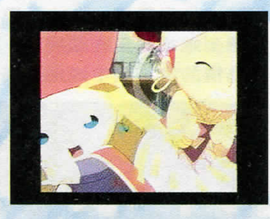




至於皮亞多洛的咀咒方面，大神亦知道他是一位同時擁有龍族和人類族力量的人，認為這力量將能控制住黑闇的力量，所以就給他一塊能令他蘇醒的葉子，並說這是一塊是「曼爾菈失去的心」的葉子。娜露茜亞不明白大神所說的話，於是祂就回答單憑自己是看不見這東西的，而答案亦即將可以見到，說罷就把她們送回波洛古羅斯皇宮了。

娜露茜亞她們立刻帶着葉子返回皮亞多洛王子的房子內，並將之放上他的頭上，可是過了一會，她們也不見有任何反應，令大家也很失望，艾莉娜更大哭起來；皇妃知道各位也為皇兒付出了很多，就強帶笑容答謝她們，並說她的兒子能夠有這麼多人為他擔憂，他已經很幸福了……

可是，娜露茜亞仍不相信這是事實，她走到皮亞多洛床邊撫着他的臉，並為對於她不能令曼爾菈的咒解開而道歉。之後，又取出皮亞多洛送給她的頸鏈，說當她收到時真的感到很高興，這可是她最重要的禮物。娜露茜亞雖然不斷向他說話，可是卻仍然動也不動；她終於也忍不住，撲向皮亞多洛身上哭着哀求他快點起來，其間更不斷向他道歉。皇妃看見她那麼傷心便上前安慰她，在這時候，被娜露茜亞的眼眼沾濕了的葉子和皮亞多洛的額上亦發出同樣的光線，而皮亞多洛亦開始好像快要醒來般掙扎着，她們也萬分高興的叫他努力起來。不過看來他十分辛苦，娜露茜亞就將發着光線的葉子放到他的額上，於是葉子的力量將他的咒語解開，而他就當然沒事蘇醒了。



大家見到皮亞多洛醒來都很興奮，不過其中最開心的就當然是娜露茜亞了。她其實有很多說話要跟皮亞多洛說的，可是在她捉着他的手，說了一句「太好了」後，就被紫露珀用身子「攝」過來把她推走，並跳上皮亞多洛的床上抱着他。娜露茜亞被推開了當然不是味兒，難度這就是魔女的命運……

~第四章~妖精王之湖

信任

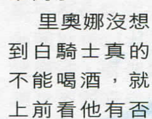
皮亞多洛經過休養後，身體已經差不多完全康復，他得到紫露珀的照顧下來到謁見室參見父皇。國皇多謝紫露珀公主用心照顧其子，為了要多謝她的照顧，他已親自寫信到華魯滋國王邀請她留在該國。紫露珀聽到這消息後非常開心，她立刻嚷着要皮亞多洛帶她四處遊覽，而他就帶公主到波洛古羅斯皇城參觀了。



在另一方，里奧娜與白騎士在皇城內的一家飯店內喝酒，白騎士看見里奧娜喝完一杯又一杯，不禁擔心起來，他說里奧娜已經喝了不少；但已經有點醉意的她就回答白騎士說：「哈哈哈，放心吧，小白。」白騎士沒想到里奧娜竟然叫他為「小白」，這很明顯是她喝醉了。不過，里奧娜沒有理會他的說話，只管叫着他也一起喝酒，但不太懂喝酒的他就謝過她的好意。



可是里奧娜好像誤會了白騎士的意思，她說像她擁有男人婆般性格的女孩，當然沒人願意和她喝酒；白騎士聽到後連忙回答他並沒有這意思，他認為里奧娜與其他女性同樣擁有魅力，而且更是他理想的女性……當白騎士知道他將心裏所想說了出來後，使他更害羞得不知說什麼好，於是在糊裏糊塗間，把里奧娜點的酒喝了！於是他立刻渾身通紅並暈倒了。





里奧娜沒想到白騎士真的不能喝酒，就上前看他有否大礙，在這時候，店內的酒鬼看到她，便向她搭訕。他們叫里奧娜一起來喝酒，其間他的手摸到她背上的弓箭，它可是里奧娜最重要的東西，所以在憤怒之下就打了酒鬼一下。剛在此時白騎士醒來，於是他們便談話起來，而忽略了酒鬼；之後酒鬼大聲嚷着說起里奧娜弓箭的事，這些說話令她更加憤怒，便叫這酒鬼立刻出外試試她的箭術了。

里奧娜和酒鬼在皇城外的空地上進行試驗，那裏充滿着圍觀的村民，之後，她就向酒鬼說將蘋果放於頭上並站到樹底下。酒鬼聽到後的反應很大，他說這樣做的話豈不是去送死？但圍觀的人反應更大，他們知道若酒鬼不做的話就沒有好戲看，就嚷着酒鬼快點照着里奧娜的意思去做。由於酒鬼太過怕死而不幹，就向在場觀看的人問道有否願意嘗試的人，圍觀的人當然不願意做了，他就乘機說根本無人相信里奧娜的射箭技術。由於沒有人幫助她，於是白騎士便自告憤勇作為試驗者，酒鬼聽後十分害怕，因為里奧娜剛巧才喝過酒來。他沒有理會酒鬼的說話，拿着蘋果到樹下，並說他相信里奧娜，之後便閉上眼睛等待弓射發射了。

里奧娜的射箭技術果然強勁，「嗖」的一聲已把箭射到蘋果上，之後更射多幾次，令蘋果插滿弓箭至爆裂。艾莉娜、紫露珀和皮亞多洛在城內看到她的技術後也不禁讚嘆，紫露珀更藉着這個機會抱着皮亞多洛，可是在這時候，身為魔女的娜露茜亞乘着掃把在空中看到一切情形，就失望地離開了。

突然間，艾莉娜十分想念娜露茜亞，而皮亞多洛亦覺得好像很久也沒有見過她，於是便決定一起去魔女之家探望她了。皮亞多洛他們走到城門外遇到白騎士，他們就談起要到魔女之家探望娜露茜亞，白騎士聽後也想同行，於是便決定一起到魔女之家。可是在這時候大臣就走來叫艾莉娜公主回宮讀書，由於她非常希望想見到娜露茜亞，就捉着皮亞多洛哥哥不放，可是最後她還是被大臣捉回宮內了。

成為人類的方法



娜露茜亞獨自在村路上行，在途中不斷回憶起姬露達姐姐叮囑她不能與人類一起的說話。此時，有一位奇怪的老婆婆前來問娜露茜亞是否煩惱，由於她一眼就看見娜露茜亞並不是人類，知道她想變成人類的她就向娜露茜亞提出一個建議，她說在東北方的森林內有一個妖精皇城，而在皇城內有一位能夠進行生命秘法「轉生之儀式」的妖精王，而她相信這儀式可能會令娜露茜亞變成人也說不定。



當娜露茜亞聽到有機會變成人類後非常緊張，老婆婆便遊說她若到妖精皇城，她就會叫妖精王替娜露茜亞變成人類。娜露茜亞知道即使不用黃金之鍵也能成為人類，就很想與老婆婆同行，不過她還是要先告知姬露達姐姐，可是由於老婆婆等不到這麼久，她便馬上老婆婆即時起行了。

在皮亞多洛方面，他們來到姬露達魔女之家，這時姬露達魔女正在給小龍們餵飼食物。皮亞多洛就問娜露茜亞在何處，姬露達魔女聽到覺得有點奇怪，因為先前娜露茜亞還說她出外看皮亞多洛，但如今她卻不在；



大家非常擔心之下，姬露達魔女就打算從魔法的井找尋她。

姬露達魔女與皮亞多洛他們一起圍住法魔之井，從井中看到娜露茜亞在柏塞拉，她與一位不知是誰人的老婆婆說話後，就站在海邊沈思，之後她就將能夠變成人類「卡爾」的黃金之鍵扔掉！他們看到後全都感到十分驚訝，姬露達魔女更說若她不變成人類的話，當一遇到海水便會變成泡影……



娜露茜亞的行動的確令姬露達魔女她們擔心透了，白騎士便根據他最近的觀察，他看見娜露茜亞最近好像考慮很多事，而且又不斷避開與皮亞多洛一起，就推測她離家出走。不過無論如何，畢竟他們也不知道娜露茜亞想怎樣，為了她的安全還是把她帶回來比較好，於是，皮亞多洛、白騎士、里奧娜和紫露珀就一起到柏塞拉了。

黃金幻覺

來到柏塞拉，那裏的村民也說他們見過娜露茜亞好像往諾瑪勒城的方向走去，於是他們就乘坐火車前往。

他們一下火車就立刻問城內居民娜露茜亞的蹤影，他們亦說有見過她，這次就向



城外山邊的方向而行。當皮亞多洛他們走到山邊時，里奧娜就很慌張地問是否要上山，不過白騎士反問她是否有任何問題時她卻說沒事。



他們沿着小路走上山，途中遇到一個用黃金造的地方，當他們進入村內時，有一位村民就前來介紹這裏叫比比卡村及這村的領主叫古素卡，為了歡迎他們到臨，便提供房間休息和溫泉洗澡給他們。

武器屋（比比卡村）

道具名稱	價錢
黃金のけん	10000
黃金のゆみ	10000
黃金のつるぎ	10000

防具屋（比比卡村）

道具名稱	價錢
黃金のうでわ	10000
黃金のリング	10000
黃金のくつ	10000
黃金のピアス	10000

道具屋（比比卡村）

道具名稱	種類	價錢
いやしのは	藥	14
いやしのえだ	藥	47
げんきのあめ	藥	63
めぐみのあめ	藥	180
ばんのうやく	藥	36
りゅうのなみだ	藥	258
ありがたいみず	藥	180
きよらかなみず	藥	280
せいなるみず	藥	500
マーライオン	紀念品	5500

皮亞多洛等四人來到領主的屋內，當他們正想與領主會見的時候，在門外的執事就以領主喜歡乾淨的東西為理由，暫未能與他們會面，並建議他們先到溫泉洗澡再來，因此他們便照執事所說到右方的通道到溫泉，然後再與領主進晚膳了。

進入了溫泉內，皮亞多洛他們就分別進入男浴池和女浴池。由於兩個浴池能夠傳聲，所以皮亞多洛和白騎士就能聽到紫露珀和里奧娜的對話，這對話令他們感到尷尬。之後，紫露珀與皮亞多洛在浴池內談話，她開玩笑地說讓皮亞多洛來女浴池內，當他聽到後立刻臉紅，更昏倒在池內！

浸完溫泉、將身體洗淨後，他們就到飯堂與領主古素卡見面和進膳了。可是在進膳時白騎士只見只有他們吃，並不見古素卡有飯吃感到奇怪，這時才知原來他是等待他們進膳完畢便把他們吃掉！古卡素見他們吃飽，便張開大口打算將他們吃掉，幸好他們最後也逃過被吃掉的命運。

クスカ王

HP 18729
MP 152

由於古素卡實在太危險了，波亞多洛不得不將之擊倒；當打敗他之後，比比卡村開始產生異變，所有用黃金造的建築物、華麗堂煌的擺設全都消失，而紫露珀偷來的黃金就變成一堆廢鐵！原來，之前見到的一切東西全是幻覺，那裏的比比卡村只不過是一個山洞，這個村莊全都是由博古斯設計出來的。

武器屋（北之山）

道具名稱	價錢
白銀のけん	2200
金剛のけん	3800
ナイトソード	6080
グリートソード	7850
エルフィンボウ	3950
ようせいのゆみ	5000

防具屋（北之山）

道具名稱	價錢
水晶のうでわ	6750
きしのうでわ	6200
ナイトブーツ	6400
ハンターリング	5800
スーパーシューズ	4800
ハイヒール	8800
ジャングルブーツ	6200
ミラクルシール	5200
正義のバッジ	4600
キングスター	3920
牙のおまもり	800
森のおまもり	1080

道具屋（北之山）

道具名稱	價錢
いやしのは	14
いやしのえだ	47
げんきのあめ	63
めぐみのあめ	180
ばんのうやく	36
りゅうのなみだ	258
ありがたいみず	180
きよらかなみず	280
せいなるみず	500

里奧娜的過去

皮亞多洛他們繼續沿着山路前進，他們走到另一個村莊內，里奧娜又與剛才一樣慌張地問是否要繼續前行，就在此時，村內走來了一個人，他叫起里奧娜的名字，原來這人就是里奧娜的爸爸！

由於里奧娜的爸爸難得見到里奧娜的朋友，所以就邀請他們入屋詳談。他們說起里奧娜變成黑獅子的事，里奧娜爸爸才知道皮



亞多洛是她的恩人，於是就叫皮亞多洛他們與他喝酒，不過由於白騎士不懂喝酒，而里奧娜之前亦看過其酒量，就阻止爸爸不要強迫他。里奧娜爸爸沒想到沒見里奧娜一會，她已與從前不同，就聯想到她或許正在談戀愛，就說了一些令她難為情的事，其中說她小時候是個愛哭鬼，



又說她10歲還尿床，里奧娜埋怨爸爸竟然在她面前說出這些羞臉的事，一怒之下就離開。

白騎士很擔心里奧娜，就跟隨着她走到屋外，但他看到里奧娜心情很差，一時之間也不知該如何安慰她，於是就靠在附近陪伴她了。突然間，有一把聲音向白騎士說叫他不要將身子靠在其身上，



他被這聲音嚇倒後知道他靠在一隻懂說話大貓頭鷹身上。里奧娜見到大貓頭鷹，就坐在其附近



憶起兒時的事。她告訴白騎士其媽媽是一位擁有與動物談話能力的人，在她還未出世之前，其父母就一起在這山上居住，然而，媽媽卻因為她出世而死去。可是即使媽媽死了，她也不覺寂寞，因為她能夠得到媽媽的遺傳，可以與動物談話，亦可以從牠們身上學懂知識，此外，她與爸爸又過着和平的生活，所以亦不感到有半點不滿，但這和平生活只直至「那天」為止……



……在那天，祖路和嘉葡四處搗亂，他們將動物都變成怪物，還未受害的動物就紛紛慌忙地逃跑。從小就在森林內長大的里奧娜看不過眼，就走到祖路處與他們理論；剛巧有一隻小兔經過嘉葡，她就捉住牠來威脅里奧娜，命她將弓箭放低。里奧娜不知怎辦之際，她爸爸就上前用斧頭指住祖路，並反威脅嘉葡放開小兔！怕死的祖路立刻答應放走小兔，嘉葡為了要奪回優勢，就用力拋開小兔以引開里奧娜的注意力，很愛護動物的里奧娜果然上當。於是，她爸爸就被嘉葡偷襲，而祖路就乘時將里奧娜變成黑獅子了……

由於大貓頭鷹在日間的時候只能在妖精之森活動，所以就為那時不能幫助里奧娜感到慚愧，里奧娜很明白牠的困難和心情，不過既然她亦變回人類，就安慰牠不要放在心上。說起救回里奧娜的恩人，大貓頭鷹就說前幾天看到嘉葡與一位戴帽子的少女穿過妖精森林，白騎士聽後便緊張的說這人就是娜露茜亞，並叫里奧娜立刻前往妖精森林攔截她。然而要進入妖精森林是一定要由妖精族認可的人帶領才可，由於大貓頭鷹認為嘉葡是一位十分危險的人，便答應明天帶里奧娜她們入內救娜露茜亞。於是，里奧娜與白騎士便馬上返家，以準備明天出發。

利用



在出發之前，里奧娜爸爸於門前與她們送行，他將自己的弓箭給里奧娜使用，她感謝爸爸並取得弓箭後，就立即到妖精森林的入口找大貓頭鷹了。經過一條山路，終於也來到妖精入口，而大貓頭鷹在那裏已等了很久，牠叫她們要跟着其前進後，就進入了森林了。

妖精森林好像一個迷宮般，果然沒有大貓頭鷹的帶領是絕對不能成功穿越森林的；當牠到一段複雜的路後，便與她們分別了。之後，她們繼續向前行，發現在一棵懂說話的大樹樂斯莫夫向她們說話，它從談話才得知皮亞多洛要跟着剛才見到要前往妖精之城的少女。當皮亞多洛聽到後，就打算立刻前往該處，不過卻受到樂斯莫夫的阻止，它解釋只有妖精才能進城。正當他們感到失望之際，樂斯莫夫就與他們作了一個協議，就是若他們將於它身上的雀巢放到安全的地方，便會帶他們進城的條件。





可是一棵大樹又怎能移動呢？不過既然樂斯莫夫能許下這承諾，就當然有其辦法實行，於是，他們就從爬梯上樹上，將多個有危險的雀巢取下來，並將之於到樹洞裏。樂斯莫夫的確沒有食言，當它確定雀巢放於安全的位置後，就帶着皮亞多洛他們離開妖精之森了。

而另一方面，娜露茜亞和嘉葡終於也來到妖精之湖前，當娜露露唸完咒語後，妖精之城就從湖中慢慢浮上來，她們就從魔法橋通往妖精之城了。經過長長的走廊，她們來到妖精王的房間；娜露茜亞還滿心歡喜的想着能夠變成人類，然而這時嘉葡就說她已經再沒有利用價值，說罷便施上魔法，將她變成一隻怪物。她叫娜露茜亞不要妄想要變成人類，這樣說目的只是想利用森林魔女的能力來進入這城，於是她就將自己變成娜露茜亞的樣子，進入妖精王的房間實行其詭計了。妖精王未迪亞見到假的娜露茜亞十分高興，立刻叫娜露茜亞上前讓她看清楚其樣子，假的娜露茜亞就藉着這機會攻擊她，就是這樣，未迪亞就冷不防被嘉葡偷襲！嘉葡將妖精王的結界解開後，就開始其行動了。



由於結界解開，皮亞多洛他們可以順利地進入妖精城內，不過正當他們打算進入之時，有一大班怪物也突然匆進來，真令人莫明奇妙，難度這亦是由於結界所致！？他們進入城內，發現當中滿是頹垣敗瓦，更沒理由的竟是在城中會滿怖妖怪，究竟發生何事呢？於是他們便走到妖精王的房間前調查，紫露珀見到由娜露茜亞所變成怪物，以為牠又是來搗亂，便想上前將牠擊倒；可是，當皮亞多洛看到從牠身上掉下了他送給娜露茜亞的頸鏈後，就要求紫露珀停手。那怪物獲救後立即走到妖精王房門，皮亞多洛覺得牠好像有什麼重要事情要告知，便上前看看，可是牠卻被紫露珀踢了一腳而不支倒地，他們就唯有留低牠進入妖精房間。在房間內，他們見到妖精王受傷倒在地上，便立刻上前慰問她，她見到皮亞多洛，就說娜露茜亞於放置石版的房間內，並說現在石版的情況十分危險，叫他快點入內。皮亞多洛為了找回娜露茜亞和保護石版，便依照妖精王所說進入石版房了。



永遠在一起



由嘉葡變成的娜露茜亞將解開結界的事告知美之神曼爾菈，在這不久之後，皮亞多洛也趕到現場，她看到皮亞多洛沒事感到驚訝，於是，白騎士就向她說他們已從其父親大神尤利奧斯得知有關她的事，並叫她快點將石版交還給他。當然曼爾菈是不會將之交還出來，嘉葡更將剛找到的石版在他們面前交給她，當她收到石版後就消失。皮亞多洛到現在還未知道面前的娜露茜亞是假扮的，還問她為何要這樣做，於是嘉葡就嘲笑人類和妖精未能知道她是身份，並取笑他們是蠢材，之後她飛上空中，將其真正面目給他們看。當皮亞多洛終於見到嘉葡的身份，知道妖精王受傷全是因牠而起後忍無可忍，便拿起武器與牠戰鬥了。



ガープ

HP 28652
MP 212

當嘉葡被擊敗變成龍之玉進入皮亞多洛的龍之劍內將其強化後，突然持續發生強烈的地震，由於妖精王身受重傷並倒臥在房間內，皮亞多洛他們便馬上返回妖精王房間探望妖精王的傷勢。當妖精王知道城內發生地震，不用皮亞多洛說也知道石版被奪去，她只好怪責自己竟被那假娜露茜亞的外表蒙騙……她知道妖精之城快要沈沒，就叫皮亞多洛快點找回娜露茜亞一起離開，皮亞多洛見妖精王那麼關心娜露茜亞，就猜測她就是妖精王的……妖精王沒有回答他，她只是說事實的真相總有一天會揭開，說罷就叫他不要再理會她，快點離開這城。於是，皮亞多洛就





不得不放低妖精王，離開她的房間了。

皮亞多洛走出房間後，發現娜露茜亞昏倒在地上，紫露珀看到後就心想不妙了，她不就是剛才被她踢昏的妖怪嗎？不過現在可不是說這些話的時候了，白騎士就叫皮亞多洛盡快逃離此城方為上策，跟着，皮亞多洛就抱起娜露茜亞走出這城了。



估不到妖精之城竟然在瞬間消失了，皮亞多洛他們好不容易才能逃到安全的地方。他看見眼前的娜露茜亞還未醒來感到十分擔心，紫露珀害怕被責備，便立刻說她不知道那怪物原來是娜露茜亞，所以這不是她的錯；可是根本就沒有人要怪責她，白騎士叫她只需向娜露茜亞道歉便足夠了，她知道各位也沒有因此被討厭，心情也放鬆了不少。此時，暈倒了的娜露茜亞醒來了，她不知道在她昏迷了之後發生了什麼事，只知道皮亞多洛是為了她而來到妖精之城。里奧娜看見娜露茜亞與皮亞多洛將會有很多話要說，便叫了白騎士和紫露珀暫時離開。

這次娜露茜亞的失蹤，真的令皮亞多洛十分擔心；娜露茜亞亦知道自己做錯了，就連忙向他道歉，不過她這樣做只不過是想與皮亞多洛一起。由於皮亞多洛很怕再失去她，就叫她不要再擅自離開，娜露茜亞於是答應皮亞多洛即使她不是人類，也會與他在一起，而至於皮亞多洛也是一樣，亦會永遠也會與娜露茜亞一起。

～第五章～邪心的復活

娜露茜亞的身世

皮亞多洛將娜露茜亞帶回魔女之家，可能由於之前所發生的事使她身心同樣都十分疲累，所以她回家後就睡着了。姬露達魔女見她這樣子就讓她好好休息，而皮亞多洛不想她受到他們騷擾，就提意到姬露達魔女的房間再談。



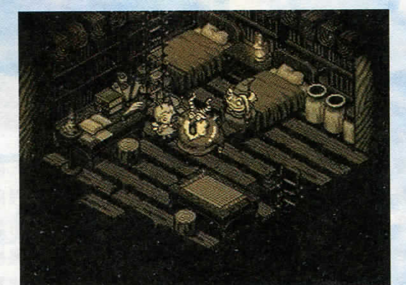
他們談起之前所發生的事，就很不明白為何娜露茜亞會擅自與嘉葡到妖精國，還將自己最重要的黃金之鍵扔掉，姬露達估她大概也是為了想成為人類而做出這些隱瞞她們的事。皮亞多洛不明姬露達魔女說什麼，魔女便解析她們一直有一個傳說，就是森林魔女



是不能與人類一起；雖然她不知道此事是否屬實，但她想可能種族上的關係會引起隔膜，所以為了娜露茜亞着想，她亦照着這



傳說告知娜露茜亞。可是皮亞多洛不認為這是隔膜，因為他父母同樣亦是來自不同的種族就是最好的例子！白騎士亦很同意皮亞多洛的說法，因為幸福是應該由娜露茜亞自己決定的；而很難得地，紫露珀這次竟然也很圍護娜露茜亞，她亦指幸福是不能由別人去



決定。姬露達魔女亦很同意各位的意見，她想可能就是由於這傳言令娜露茜亞一直耿耿於懷，而她聽外間曾傳出妖精王擁有轉生儀式的能力，或許娜露茜亞聽到嘉葡的慫恿下才會跟她去。雖然好像能解析娜露茜亞擅自找妖精王的理由，不過據皮亞多洛所知妖精王是認識娜露茜亞的，而娜露茜亞又能自由出入妖精之森，那她又何需找不能進出妖精之森的嘉葡同行呢？聽到皮亞多洛所說後，姬露達才知道原來妖精王是認識娜露茜亞，而那時她亦終於知道娜露茜亞就是妖精王的……白騎士覺得姬露達魔女有什麼隱瞞他們的地方，便請她將事情的真實告知他們。於是，她就告訴各位其實娜露茜亞是她收養回來的孩子……



……在16年前的某一天，外間一直也刮着很大的風，魔女就獨自待在家中看書。突然間，外面的風停了，魔女奇怪之下便出外看過究竟，原來在屋子外的上方有一條螢火蟲，牠從上而下飄落並掉到魔女的手中，她才知道這不是螢火蟲而是妖精！正當她感到疑惑之際大風又再次刮起，於是她就把妖精帶進屋子內了。

就在那天開始，那妖精就被姬露達魔女照顧，由於妖精一天一天地長大，她就替妖精起名意為「碧綠色的湖之妖精」的娜露茜亞；她見娜露茜亞的體型比一般的精妖大，也聯想到她可能是屬於妖精王族的女兒……隨着娜露茜亞逐漸成長，她開始意識到父母的存在，她試過叫姬露達做媽媽和爸爸，這些稱呼都令姬露達啼笑皆非，而她稱呼姬露達為「姬露達姐姐」亦是由此時開始。姬露達對娜露茜亞照顧得無微不至，除了照顧她日常生活外，又教她魔法，當她有不開心的時候，姬露達更會開解她。

然而，小時候的娜露茜亞經常也為自己的身世感到疑惑，特別是長於她頭上的一對觸角，由於她是妖精的關係，姬露達也不知怎向她解析好，於是便唯有裝上與觸角同樣的頭飾，並說這只有森林魔女才擁有，才可以暫時瞞騙到娜露茜亞。之後，她再次提起她們媽媽的問題，由於她已經忘了兒時叫姬露達為姐姐的由來，姬露達就只有繼續擔任其姐姐的角色，並向娜露茜亞說她們的媽媽早已在娜露茜亞時去世。

之後，娜露茜亞認識了皮亞多洛，並開始對他產生好感，而姬露達魔女就記起她將森林魔女的傳說告知娜露茜亞的事……

醜惡的曼爾菈

聽完姬露將娜露茜亞的過往說出來後，皮亞多洛他們也感到很驚奇，不過到現時為止，娜露茜亞是還未知道有關她身世的事的。但話說回來，皮亞多洛他們現時最重要做的事，就是要阻止曼爾菈女神成功奪去所有石版，現在，神族、人類族和妖精族的石版也被奪走，剩下的就只有龍族的石版！為





了要保護最後的石版，皮亞多洛他們就先返回皇宮，與父皇和母后商量過才作出行動。

他們通過坦奇利村內的森林，里奧娜發現其飼養的動物在森林內，於是就上前看過究竟了。經過里奧娜與動物們談話後，才得悉她的爸爸為她造了一把威力強勁的弓箭，由於她相信這弓箭一定能協助她的技術發揮得更好，就決定先回家取得弓箭後，才與皮亞多洛會合。於是，里奧娜將事情交託給白騎士後，就與他們道別了。

返回波洛古羅斯皇城後，有一位女士站在皇宮前的橋上與皮亞多洛談話，原來這人就是紫露珀的媽媽，亦即是諾瑪勒皇國的皇妃！她很多謝皮亞多洛對女兒的照顧，而白騎士就向皇妃說紫露珀的武藝很高強，由於紫露珀知道媽媽不喜歡女孩子粗魯，就叫白



騎士少說話。可是白騎士又不明白她的意思，當他聽到紫露珀叫他為「白騎士先生」後，就以為她吃錯東西，又向皇妃說她平時只會大聲地嚷着「白騎士！」，這真的令紫露珀氣死了！這次皇妃來的目的，是要接紫露珀回國，雖然她不想跟母后回宮，但在沒辦法之下，唯有與皮亞多洛道別了。

皮亞多洛與白騎士返回皇宮後要做的第一件事，就是向父皇和母后報告曼爾菈女神和石版的事，由於事態嚴重，皮亞多洛就向父



皇請求讓他能立刻龍之國將事情告知老龍神，及助他們一臂之力。不過母后就叫皮亞多洛不宜馬上出發，因為他剛剛從外回來已經很疲倦，再加上住在龍之國的龍也十分強勁，即使曼爾菈來奪取石版，老龍神也不會輕易交出石版；所以她提意皮亞多洛不如休息一晚，待養精蓄銳才出發方為良策。

於是，皮亞多洛返回寢室休息，在夢中又再次遇到老神仙巴斯卡魯，他們談起曼爾菈的事，之後巴斯卡魯就問起皮亞多洛有關他對戰鬥的看法，由於他感到有一股危險的氣迫近，就立刻叫皮亞多洛起床。

皮亞多洛醒來後，發現曼爾菈在他附近，她伸出拳頭想將皮亞多洛殺死，幸好他反應



快才能避過攻擊；國王被這些聲響吵醒便來到寢室看看，可是曼爾菈卻將之打倒。皮亞多洛眼見父王被打傷感到氣憤，便打算與曼爾菈決戰了，可是她就先下手為強利用電擊來攻擊他。她憤怒地說她現在這醜陋的樣子全都是因其父親尤利奧斯而起，所以她就要利用巴魯巴朗的力量來超越其父的力量，並將自己變回以前美麗的樣子。而亦曼爾菈埋怨父親令自己變得醜陋，她早已與其父斷絕關係；皮亞多洛聽到後大為激動，因為畢竟她和大神尤利奧斯也是父女，於是就罵她不只外表醜陋，連內心也醜陋。皮亞多洛的說話令曼爾菈憤怒至極點，就一手握住了皮亞多洛的脖子，誓要將他弄死。這時皇后來到阻止曼爾菈，她就要以皇后的身體與皮亞多洛的性命作交換，皇后愛子深切之下就答應了這條件，於是曼爾菈就拋開了皮亞多洛，然後就進入了皇后的體內了。

最後的石版



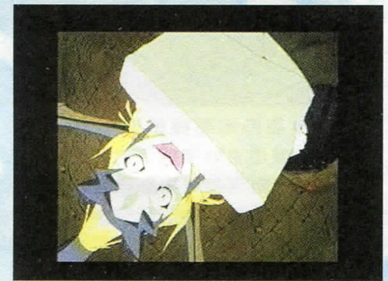
皮亞多洛被曼爾菈拋開後昏迷了，當他醒來後，就發現母后已經不見了，於是他就奔跑出外找父王。國王知道她心愛的妻子被曼爾菈捉走了十分激動，他很想親自救回愛





妻，可以由於昨晚受到曼爾菈攻擊令致身體不適，令朝中各臣也非常擔心；在這時候，娜露茜亞來到謁見室見皮亞多洛，她亦十分擔心皇后的安危。現在皮亞多洛已知道曼爾菈到了龍之國，就決定與娜露茜亞和白騎士一起前往那裏，於是在國王的吩咐下，他們便為拯救皇后、甚至拯救世界而出發了。

要用最短時間到達龍之國，相信就只有乘着基魯百圖；於是，皮亞多洛他們就走到宮殿外的橋上，在白騎士的哨子一吹下，基魯



百圖就在瞬間飛來接走他們了。來到龍之國後，加寶就跑來迎接他們，白騎士見到牠，便問牠有否見過皇后，原來她進入了老龍神殿，相信曼爾菈又是以嘉葡的方法奪取石版了！忽然間，龍之國發生強烈的地震，相必是曼爾菈正進行她的詭計，於是，他們趕快進入老龍神殿，阻止曼爾菈奪取石版了。

老龍神不是愚蠢的，牠當然知道這人就是曼爾菈，為了要保護石版，老龍神就與曼爾菈進行大戰。老龍神的威力無比，牠當然是佔盡上峰，就在牠正想將曼爾菈消滅的時候，已被她侵佔了的皇后就裝出老龍神女兒的模樣；由於眼前的人的外表始終也是其女兒的樣子，在不忍心將自己女兒殺死的情況下，曼爾菈又可乘時奪勢，一擊擊中老龍神，令牠受到極大的傷害而倒在地上。

成功擊倒老龍神後，曼爾菈走到放置石版的地方將之取出，然後就從皇后的身體中走出來。她很興奮的帶着石版，一想到將快就能令巴魯巴朗復活便不禁大笑起來，就在她不為意之時，還有半點意識的皇后就拿起尖銳的石頭，並插在曼爾菈身上；曼爾菈當然



不會就此放過她，於是就用了剛才對付老龍神的必殺技，將她擊至重傷，然後就帶着石版離開了。

皮亞多洛他們辛苦趕到老龍神殿，發現老龍神和皇后也受了傷躺在地上，皮亞多洛便馬上抱起母后問她的傷勢，然而由於剛才曼爾菈的攻擊實在太強勁，母后終於支持不住而去世。皮亞多洛眼見自己最親愛的人死去感到萬分悲痛，但死者已矣，現在最後的石版不見了，白騎士就叫皮亞多洛要以大局為重。剛失去親人的皮亞多洛覺得之前所做的事也是白費，無論他怎樣努力，到最後他的母親也是犧牲，就向白騎士說即使這世界消滅也與他無關，他再也不會為這世界做上任



何事。皮亞多洛這種態度令白騎士感到憤怒，於是就用力地掌摑了皮亞多洛，並叫他好好想一下為何其母寧願被曼爾菈操控，為何她要守護世界，她的死究竟目的何在。而娜露茜亞則向皮亞多洛說她很喜歡這世界，特別是有姫露達姐姐、艾莉娜公主、白騎



士、里奧娜、所有人，還有皮亞多洛也存在的這個世界。她想皇后她不是就因為這個世界有皮亞多洛的存在，並為了保護最重要的人而守護這世界嗎？皮亞多洛知道媽媽原來是為了自己而犧牲，就為之前所說的話感到慚愧，他一時感觸之下，就向着娜露茜亞的懷裏大哭了一場。之後，他站起來深呼吸了一口，將自己悲痛的心情忘記，決定繼續其阻止曼爾菈的行動了。

巴魯巴朗的復活

老龍神還有半點氣識，就告訴皮亞多洛曼爾菈的所在位置；由於她已集齊了四塊石



版，所以她只有到之前皮亞多洛救失蹤小孩的哥度尼各島內將巴魯巴朗復活。於是皮亞多洛就照老龍神所說而行動，不過他見老龍神爺爺受到重傷，不禁擔心牠的傷勢。雖然



老龍神也知道自己已時日無多，但為了令皮亞多洛不用掛心，就說自己並無大礙，並叫他們快點阻止巴魯巴朗復；他聽到爺爺這樣說也放心了很多，於是便離開老龍神殿，並與加寶乘坐基魯百圖，立即趕到哥度尼各島阻止巴魯巴朗復活了。

來到進行復活儀式的地方前，他們發現之前奪取神之石版的剛古，剛古當然不會讓他們入內；由於時間無多，皮亞多洛他們唯有與他作戰了。

ゴーグ

HP 32523

MP 228

將剛古打倒後，他們就立刻趕到進行復活儀式的地方，可是他們已來遲一步，曼菈已經準備好一切，他們只能夠眼白白看着她進行其復活儀式了。曼爾菈一邊唸着咒語，石版就一塊一塊的被石柱封住，最後，整個儀式完成，曼爾菈叫他們等待世界滅亡後就消失了。由於巴魯巴朗復活的關係，令整個哥度尼各島也產生異變，於是皮亞多洛就乘坐着基魯百圖離開了。

他們於空中上，看到沈沒在哥度尼各島海中的利姆連艾大陸漸漸冒起來，之後在這島上，剛復活了的巴魯巴朗就起來打算開始吞



食黑暗。幸好神族的大神尤利奧斯、妖精族的妖精王未迪亞和龍族的老龍神也在此時出來阻止巴魯巴朗的力量，才能將其力量暫時封閉。可是基魯百圖不能支持這強大威力，牠被這威力推到翻轉身子，而皮亞多洛他們就因此從基魯百圖身上掉下來了。

當他們快要掉到地面的時候，突然有一股光線包圍住他們，這光線將他們帶到眾神之國裏，才知道原來是大神尤利奧斯救起了他們。於是他們便馬上走到大神尤利奧斯的神殿處，大神見到皮亞多洛就向他說巴魯巴朗的事，祂說由於巴魯巴朗的力量大得驚人，即使以祂們的力量不能阻止利姆連艾大陸浮上來。不過大神就叫她們可放心，因為現在的封印還未完全消失，所以巴魯巴朗還要待一段時間才能完全復活，只要在其復活前將之再次封印便可。除了封印會影響巴魯巴朗外，結界亦會使它不能自由於大陸以外的世界活動，所以它會利用曼爾菈作出其行動，因此大神就叫他們盡快打敗曼爾菈，並將利姆連艾大陸印於海底內。

當皮亞多洛聽到要消滅曼爾菈便不知所措，因為她可是大神的女兒啊！尤利奧斯便向他說即管向她下手，因為她已再不是以前不論外表和內心也美麗的曼爾菈，若將殺掉她的話至少也可將她從黑暗之中救出來。在皮亞多洛準備出發之前，尤利奧斯就說得到巴魯巴朗力量的曼爾菈將會十分強勁，勸喻他要好好利用同伴的力量來對付她，說罷就將他們送返人類界。

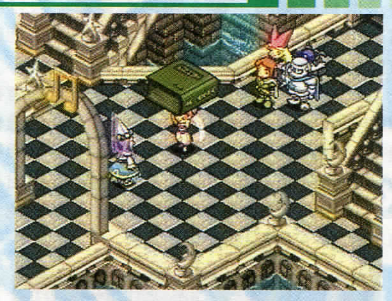
找尋守護世界的同伴們



得到大神尤利奧斯的協助下，皮亞多洛終於也能平安無事返回波洛古羅斯宮殿，國王第一時間便問皇后的情況，可是皮亞多洛的答案令他感到十分失望……國王無可奈何下，就向王兒皮亞多洛說他得到國民的擁護、臣下盡忠職守，又能讓他遇到皮亞多洛的母后、以至得到皮亞多洛和艾莉娜作為他的孩子，此外，他看到大家能幸福地生活着；基於以上種種的原因下，他是十分喜歡這個世界，而他相信皇后亦亦一樣是很愛這國家。他能向皮亞多洛說的就只要這些，至於往後的世界會變成怎樣，就要靠皮亞多洛自己去決定了。

皮亞多洛其實早已立定目標，他就向父王說他是不會將大家所愛的世界輕易交給曼爾菈的，為了要守護世界，他決定到利姆連艾大陸，誓要將巴魯巴朗封印。可是，他相信單憑自己的力量是很難對付曼爾菈的，因此他必定要找出同伴，把力量集合在一起才可將之消滅。國王覺得自己的兒子已長大了不少感到十分恩慰，於是他就以波洛古羅斯國王的身份，命令該國的王子皮亞多洛到世界各地，將同伴集合起來，然後到利姆連艾大陸阻止曼爾菈的計劃，並封印巴魯巴朗以守護世界；皮亞多洛接過命令後，就與白騎士等人準備出發了。由於世界很大，白騎士便提意找基魯百圖協助他們，於是，皮亞多洛就使用他愛用的笛子，叫牠帶他們到達各同伴所在的地方。

位於諾瑪勒城的同伴



為了要得到同伴的協助，皮亞多洛便到了諾瑪勒城請紫露珀公主助他們一臂之力。自從紫露珀被諾瑪勒皇后帶返宮殿後，就一直接受禮儀訓練，她對這種訓練十分厭倦。在這時候，皮亞多洛來到皇后的房間找紫露珀協助，可是卻被其母后以練習為理由而不准她離開，更給她一本更厚、更大的書本作練習，紫露珀一怒之下，就奪門而出了。

幾經辛苦，皮亞多洛他們先後在浴室、音樂圖書館、溫室和皇宮門口找她，她每次也叫皮亞多洛帶離開；不過每次其母后也都找到她，於是紫露珀鼓起勇氣，向母后要求與皮亞多洛離開。不知為何母后最後竟准許她離開，原來紫露珀剛才的逃走行動，已在不知不覺間練成武功，所以她取得母后給她的物品後，就答應皮亞多洛到波洛古羅斯城。

位於北之山的同伴

自從里奧娜上次跟其森林的朋友離開後，皮亞多洛就沒有再與她會面，於是他們就到她所居住的北之山找尋她了。他們到達那裏後，見到里奧娜的爸爸正與她進行射箭特訓，他們便站在一旁看她練習情況。可能里



奧娜不太習慣使用新的弓箭，所以一直也射得不好，於是她爸爸便教她要在射箭時想着同伴，那麼在發箭時才能得心應手的；可是里奧娜不明白爸爸的意思，他沒有辦法下唯有離開，並叫她好好想一下這說話的含意。

里奧娜被皮亞多洛見到感到慚愧，由於皮亞多洛不懂弓箭技術，所以唯有安慰她並叫她努力練習，因為他真的很想里奧娜能一同與曼爾菈決戰。里奧娜聽到皮亞多洛的鼓勵下，亦下了決心將箭術練好。結果，里奧娜整天不眠不休地練習；到了第二天早上，她終於能於眾人面前一箭射中紅心，還能將箭靶射破！由於她實在太累的關係，當完成目標就倒在地上睡着，她應承皮亞多洛在她睡醒後一定會到波洛古羅斯城的。

位於芬芭芬芭村的同伴

由於娜露茜亞她們上次與卡米格美魔王分別的時候是在芬芭芬芭村，所以皮亞多洛他們便到那裏找尋他了。卡米格美魔王在村內仍然是村內的神，那　的村長為了令其女得到幸福，就希望她能與卡米皮美魔王能夠結婚，於是就在未得到魔王的同意下舉行婚禮了。



魔王知道此事當然誓死也不願結婚，他不斷向村民說他已喜歡上一個叫「娜露茜亞」的女子，村長得悉魔王也喜歡娜露茜亞沒有感到什麼不妥，還認為那是一件好事。原來，村長女兒名字叫「娜露嘉．茜亞各歌．吾格波」，而通常村民也稱呼她為「娜露茜亞」的！由於這個原因，婚禮亦得繼續舉行，正當魔王與「娜露茜亞」要進行結婚的盟誓之吻時，皮亞多洛就問魔王能否替他們與曼爾菈決戰，魔王聽到後當然立刻答應，更馬上與皮亞多洛乘基魯百圖離開。

由於魔王之前在村內吃得太豐富，於是他就要先到「秘密機地」一會，不過在他離開之前，就應承皮亞多洛一定會返回波洛古羅斯城的，説罷，就利用其降落傘離開了。

位於日之國的同伴

這次他們乘坐着基魯百圖到達了日之國（第一次選「？？？」、之後選「うぐいす城下町（黃鶯城下村）」），他們還是第一次到那裏，當中充滿着日本傳統特色的建築物。

他們沿着一條長樓梯走到黃鶯城的監獄，發現之前在柏塞拉城一起同行到諾瑪勒的鬼



面童子被困在其中！他坐牢的原因，原來是由於他接到其國君的命令，要他找出守護其國家的新龍，可是他卻一無所獲，結果國君一怒之下就被收監。鬼面童子見到皮亞多洛來到這裏感到很奇怪，就問他為何會在此處出現，於是皮亞多洛就將現在世界所面對的危機全都說出來。鬼面童子聽後也很想為世界出一分力，不過很可惜他現在被囚禁在監獄中，除非得到君主殿下的許可，否則也沒辦法幫助他們。由於皮亞多洛十分需要鬼面童子的幫助，所以就立刻前往到黃鶯城內最頂部的房間找那裏的國君求情。

到達國君所在的房間後，他們就見到有人乘着玩具火車在火車軌上遊玩，原來那人就是日之國的國君「旭日龍宮天政位大帝武者小路助六」；於是，皮亞多洛就請求他釋放鬼面童子，可是，他沒有應承皮亞多洛，之後就沒有理會他們並繼續其火車遊戲。不過因為這火車損壞了，所以國君就在不能再遊玩它之下命人把能夠令其修好的龍鬚拿來；但那裏的家丁就以放置龍鬚的地方下了咀咒為理由，而未能於水龍洞穴中取出，因此國君就將家丁收監。國君見無人能取到龍鬚而煩惱，於是便以皮亞多洛將龍鬚取來，作為釋放鬼面童子為交換條件；皮亞多洛聽到後當然立刻答應，當他從國君手上取得通行証後，就馬上前往城下村的一個有人監守的地方內將龍鬚取回來。

雜物屋（黃鶯城下村）

道具名稱	種類	價錢
いやしのは	藥	14
めぐみのあめ	藥	180
ばんのうやく	藥	36
りゅうのなみだ	藥	258
りゅうのたましい	藥	1200
せいなるみず	藥	500
うめちゃづけ	藥	200
きぬごしどうふ	藥	100
イカメシ	藥	400

武防具屋（黃鶯城下村）

道具名稱	種類	價錢
ようせいのゆみ	武器	5000
そうきゅう	武器	14000
ヤナギ	武器	7900
クサナギ	武器	10000
ザンテツ	武器	18000
精霊のつえ	武器	6500
せいなるつえ	武器	7500
カイザーブレード	武器	8500
エクスカリバー	武器	10000
水龍のうでわ	防具	7700
銀の髪飾り	防具	6500
しっぷうのくつ	防具	8000

紀念品屋（黃鶯城下村）

道具名稱	價錢
木刀	1800
風神雷神	6000
やっこだこ	1800

棉花糖屋（黃鶯城下村）

道具名稱	種類	價錢
わたがし	藥	200

雞串燒屋（黃鶯城下村）

道具名稱	種類	價錢
やこやき	藥	80

燒墨魚丸屋（黃鶯城下村）

道具名稱	種類	價錢
たこやき	藥	100

他們進入那有人監守的屋子內，經過船家的接載下到達了一個島上；那裏將會有很多鬼怪作為他們的敵人，之後在途中會遇到一個休息的地方，他們可以在其中歇歇腳和買

紀念品，然後就繼續上路了。他們終於也進入了放置龍鬚的洞穴，並找到龍鬚的位置，正當皮亞多洛想從樓梯而上來取之時，踏到睡於樓梯的蒲蛙，牠一怒之下，就向皮亞多洛作出攻擊了。

紀念品屋（丸子屋）

道具名稱	價錢
水龍のうろこ	12000

ガマガエル



HP 30000
MP 202

將蒲蛙打敗後，才發現牠原型是一隻小小的妖怪。不過，還是盡快以救鬼面童子為重，他們取得龍鬚後，便趕快返回皇宮交給國君了。國君取得龍鬚後非常開心，他立刻裝在火車並開啟它，為了答允其承諾，他就將監牢鎖匙交給皮亞多洛。於是，鬼面童子因此被釋放出來，而他就自己先行到波洛古羅斯國等候與曼爾菈決戰了。

皮亞多洛他們終於將最後一個同伴找到了！於是，他們便決定乘基魯百圖回宮，至於在鬼面童子方面，他首先回家探望其妻子及兒子的靈位，而在同時，他亦回憶起當年守護龍死去時所經過的七日七夜的災難……

……在那幾天災難中，那裏的洪水暴發，他為了救親人和村民就獨自留在危險的村內。其親人知道後，就走到橋上叫他及早進入安全的村內，不過就在這時被洪水沖走的大樹幹撞毀了橋，於是鬼面童子的親人就被洪水沖走、不知去向了……

加寶的訓練



原來加寶是擁有召喚能力使牠能使出必殺技的，可是牠卻要將6位勇者封印才可使用，為了令加寶變強一點，皮亞多洛便要到多個勇者所在的地方與他們戰鬥，才能取得召喚必殺技的能力。

勇者	地點
エスペランサ	波洛古羅斯城地底一樓壁畫
カルラ	奧拉挪斯廣場
ブルンバブン	布利柯尼亞圖書館
モノケロース	諾馬勒宮殿二樓壁畫
マルコシアス	妖精之森（分叉路線為上、左、上、上、上）
キングナイト	利姆連艾大陸左方的建築物內

第三顆龍之玉

當皮亞多洛經過柏塞拉及諾瑪勒城火車站的時候，發現因那裏有猴子搗亂，令大石倒在火車軌上，從而使火車不能前進。皮亞多洛有見及此，就應承了諾瑪勒城的站長替他們打發搗亂的猴子們，於是他們便從通往兩地之間的通道進入一個被鐵閘封住的地方裏，再沿着火車軌行便可找到猴子的住所。

他們來到猴子的住所才發現原來在猴子界亦遇到麻煩，當皮亞多洛將滋事分子收拾後，發現龍之玉就在猴子的體內，於是皮亞多洛的龍之劍便得到最後的進化了。



ウッキィカイザー

HP 38075
MP 212

進入利姆連艾大陸





當皮亞多洛準備好一切，便與其中三位同伴乘着基魯百圖出發。他們沿路而行，一直走到一個在地下畫有刻印的房間；當他們走到刻印上的時候，刻印就突然發出奇怪的力量就將他們分開在多條通道內。皮亞多洛沒有辦法下，唯有叫其他同伴各自前進。

於是他們就各有各的行自己的路，他們全以自己的力量走到房門處，可是他們全都因為門被鎖上而不能繼續前進。正當皮亞多洛坐在一角時，被鎖上的門突然被洪水沖破於是他也得繼續前進；他再沿着唯一可行的路前行，走到一個有妖怪彈琴的房間，他就被妖怪的琴聲弄昏了。



而之後的同伴就因沖破門的洪水流到有機關的石像，從而開啟了鎖上的門，於是這位同伴又繼續前進了。這通道是通往剛才彈琴的妖怪處，妖怪見到有人在牠附近就作出攻擊。將這妖怪擊敗後，他就來到一個與剛才的刻印差不多的地方。





カオスプロビデンス



HP 5500
MP 237

跟着又到第三位同伴，在那裏的大門被關上，於是只要將紫色的磚塊搬到發光的地版後，大門便會開啟。這次遇不到什麼強勁的敵人，只是一條路走到之前的同伴所在的刻印處。至於最後一位同伴又繼續前行，途中又遇到一隻龐大的怪物，將之打倒後又沿路與同伴會合了。

ドラゴンゾンビ



HP 6000
MP 224

皮亞多洛終於也清醒了，為了要找回同伴便馬上起程，他只要跟着路線行便能找到其餘的同伴。由於他們四人又站在刻印之上，刻印的力量將之前封鎖了的大門開啟了。他們繼續前進，見到博士斯正在為自己變回原型而煩惱，當他變回原型後，便阻止皮亞多洛前進，並開始向他作出攻擊了。

ポクシー



HP 65282
MP 280

他們雖然受到博古斯的阻止，但最後還成功將之打敗並繼續前進，之後就來到了曼爾菈女神的所在地，她的樣子終於也變回原來美麗的面目。剛被打敗的博古斯走到她面前向她求救，可是她卻將之消滅，皮亞多洛雖然不是幫助博古斯，可是當他

見到曼爾菈竟將自己同伴也消滅感到氣憤，就向她攻擊了。

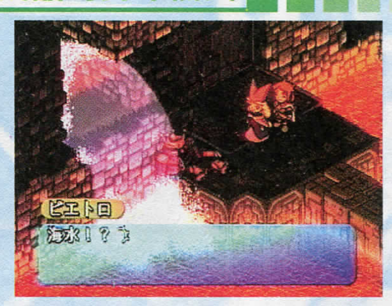
マイラ
HP 54252
MP 280



皮亞多洛千辛萬苦才將曼爾菈擊敗，可是她卻不覺得有半點痛楚，難度這就是巴魯巴朗的力量嗎？她為了要將皮亞多洛消滅，便呼喚了巴魯巴朗的力量助她一臂之力了。可是曼爾菈也不知何解身體突產生異變，她的身體變得非常之巨大，並將那裏的建築物撞破。由於皮亞多洛的情況十分危險，其母后莎蓮娜的靈魂便將他們救出來，而為了要將巴魯巴朗封印，她就將皮亞多洛帶進曼爾菈的體內。

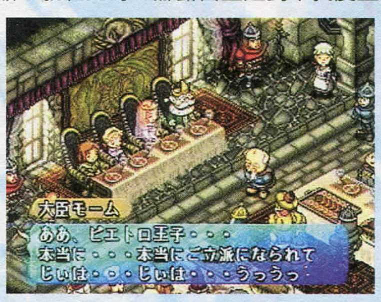
進入曼爾菈的心臟位置，母后便告訴皮亞多洛巴魯巴朗就在這心臟內，於是他們便將這心臟擊倒。不過由於巴魯巴朗的威力強大，即使將心臟消滅也未能將其封印，而曼爾菈更與它溶合，並能於自己體內與皮亞多洛繼續作戰。這次她的威力比以前強數十倍，皮亞多洛要將她幾個型態擊敗才能將她真正消滅。

殘酷的封印儀式



終於也將充滿邪惡之心的曼爾菈殺死，皮亞多洛這次能夠成功，大部份也是由於得到母后的指導所致。不過這次他也要靠自己的力量去辦最後最重要的事，母后聽到後雖然不太願意，但既然他也長大了，她亦尊重其決定。他們說罷就離開曼爾菈的身體，之後，於曼爾菈身體的邪惡力量開始消失，而她亦逐漸溶化了。

皮亞多洛與同伴們昏倒在地上，基魯百圖就將他們叫醒，不過由於皮亞多洛有重要的事要辦，便叫牠先帶其他同伴離開。他向娜露茜亞道別後，就再次進入進行封印儀式的地方，進行其封印巴魯巴朗的儀式。在儀式的房間內，他見到去世了的利姆連艾國王，不過他沒有理會國王，繼續站於台上準備唸咒語。就在此時，娜露茜亞趕到來找皮亞多





洛，原來皮亞多洛曾應承她到何處也一起，所以就叫基魯百圖帶她返回這裏。但是封印儀式是十分危險的，因為封印的人是會同樣被困在儀式房間內，永遠也不能離開，所以皮亞多洛就叫她快點離開，並要好好生存下去。然而娜露茜亞心意已決定，於是她們便一起進行封印儀式。

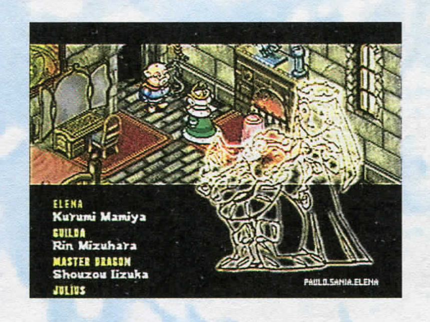
儀式完成後，皮亞多洛他們果然不能離開房間，那裏的地面不斷沈沒在海內，更開始滲入海水！一沾到海水就會變成泡影的娜露茜亞就十分害怕，為了找尋逃走方法，皮亞多洛就叫她到未被沾水的地方等他。然而，海水的滲入速度越來越快，連皮亞多洛也要躲避，於是，他們就跑回儀式之台上再尋方法。娜露茜亞見海水不斷滲入，便想她們還是沒有希望，就叫皮亞多洛放棄，並為她不



能堅守永遠在一起的承諾而道歉。由於利姆連艾大陸已差不多完全沈沒，房間的牆壁已抵受不住海水的壓力，於是，海水就將牆壁沖破，而皮亞多洛他們就被突如其來的海水淹沒，而皮亞多洛亦因此而弄暈……

……皮亞多洛在夢中又遇見巴斯卡魯老神仙，他們談論起封印巴魯巴朗的事，不過他很望地說雖然他能救回全世界，但對自己最要的人卻救不到。老神仙為了要多謝他將光明重現，便答應他完成其一個願望。這時，皮亞多洛才知道這位老神仙原來就是大神尤利奧斯，便將其願望說出來了……

皮亞多洛醒來後現自己躺在床上，白騎士就告訴他們於沈沒了的利姆連艾大陸附近發現皮亞多洛。就在皮亞多洛也不太清楚發生何事的時候，母后便進入他的房間內探望

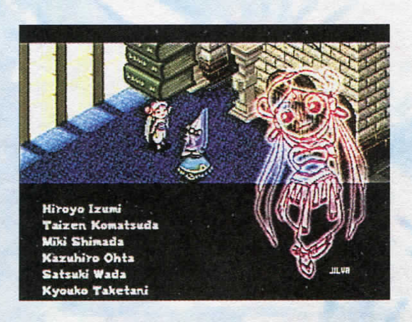




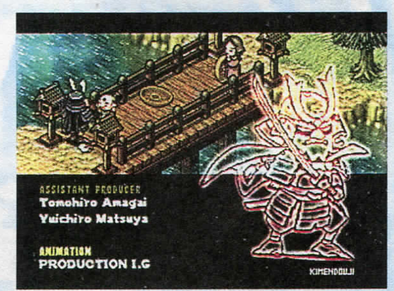


他，原來皮亞多洛的原望令母后沒有死去。由於成功使世界回復和平，波洛古羅斯國便舉行盛大的慶祝宴會，各地的人也前來恭喜他，而事情亦告一段落。

由於皮亞多洛得知娜露茜亞也沒事，就趕



快到前往娜露茜亞最喜歡到的坦奇利村水泉探望她。他們難得只有兩人在一起，娜露茜亞就向皮亞多洛說也許她不是森林魔女，她想皮亞多洛知道後一定會嫌棄她，可是皮亞多洛卻沒有討厭她，還稱讚翅膀很美麗。就



在此時，一隻妖精就將其平時見到的娜露茜亞想念皮亞多洛的模樣說出來，這令娜露茜亞非常尷尬，於是她就打算回家；然而卻皮亞多洛阻止，他向娜露茜亞說他是不會理會任何種族，他只管將最重要的人保護、與最喜歡的人一起。這些說話令娜露茜亞十分感動，之後皮亞多洛就向娜露茜亞說希望她能夠與他……



TEXT：酒井明



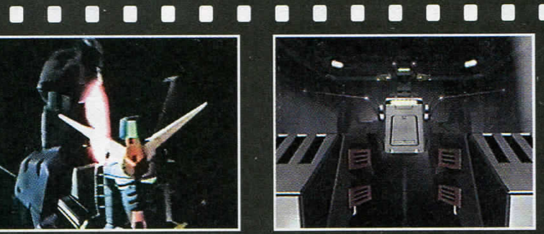
自護一年戰爭攻略

PS
製造商：BANDAI
售價：6800日圓　發售日：發售中
容量：2 CD-ROM　記憶：3-6 block
SLG／MEM／1P

《基力之野望 自護之系譜》的故事，由一年戰爭開始至機動戰士Z高達，遊戲分為兩部，第一部「基力之野望」內容環繞一年戰爭，第二部「自護之系譜」新勢力出現，內容可長達至機動戰士Z高達，可能出現的第三勢力包括有加曼的新生自護、馬沙的新自護、基利亞的正統自護、0083的DAL、太坦斯、斯洛哥的太坦斯和哈曼加的新自護，戰略性高，是一隻難度頗高的遊戲。







入門編

遊戲主要分為「戰略PHASE」及「行動設定PHASE」，戰略PHASE主要要注意情報、軍事、外交、開發和特別，行動設定PHASE便是當進入了敵人的區域後的局地戰爭，與大部份的戰略遊戲相同，只要把政治做得恰當，便是邁向勝利的第一步。

戰略PHASE

情　報



分為「情報●—見●—」和「諜報部予算投入」，如果諜報能力高的話，除了可得知敵方的情報外，有時還可以得到他們的開發技術或開發計畫。

軍　事

1. 部隊：表示在區域內的部隊
2. 移動：把區域內的部隊移動至另一區域
3. 打上：把在地球重要據點內的部隊移動至太空
4. 突入：把在太氣層上的部隊移往地球
5. 生產：在重要據點內生產所需部隊
6. 補充：補充失去了機體的的部隊
7. 廢棄：廢棄不要的部隊
8. 人事：把人物配置至部隊上及提昇將領的職級
9. MAP：顯示區域的地圖

開發



玩者可投入資金來提昇基礎、MS及MA技術，當到達一定的等級便可開發新兵，如果要提昇敵性技術，便要不斷提昇諜報能力，或與敵方的軍需產業交好，然後便可要求他們提供敵性軍事技術。

外交

「援助提案」給予資金、資源或軍事技術給外交對象，便可提昇他們的友好度，當友好度提昇至良好或親密時，便可選擇「協力要請」要求他們援助，各勢力所提供的援助都各有不同玩者要特別注意。

勢力援助一覽表

勢力名稱	友好度	援助物品
SIDE 6	良好或親密	資金、資源
月都市群	良好或親密	資金、資源
木星船團	良好或親密	資源
軍需產業	良好或親密	軍事技術、機體
敵．軍需產業	良好或親密	敵軍事技術、機體
敵．軍需產業	親密	選擇「裡取引」可得敵方開發計畫

外交是在遊戲中不可忽視的一欄，外交好除了收入高之外，更可要求他們援助，大大提昇軍力進度，當然友好度越高，所得到的援助便越好。

特別

特別的事件或計畫實行。

行動設定PHASE



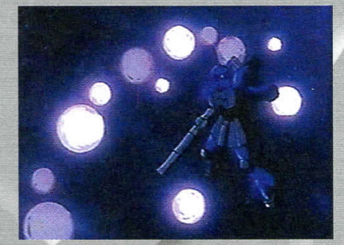
當有部隊進入敵軍的領地時，便會開始行動設定PHASE，行動設定PHASE有五個回合，當五個回合完結後，便會再次返回戰略PHASE，要等到完成戰略PHASE後，才可再進入行動設定PHASE繼續進行戰鬥，進入行動設定PHASE時要特別注意補給，要有兩個補給點連接著才可補充能源，假如敵人踏在補給點與補給點之間的補給線上，亦會斷絕兩個補給點的補給，所以玩者亦可踏在敵人的補給線上，斷絕敵人補給點的補給來攻擊他們。

攻　略　編

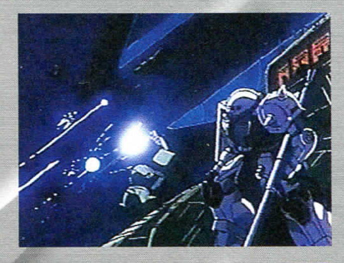
序幕

發生於U.C.0079年的三月七日，自護向地球聯邦軍宣戰，因為宣戰至實戰的過程只有三秒，所以被史稱為「三秒鐘宣戰」，這場戰役自護進行了第一次「殖民星墜落作戰」，由於受到聯邦軍的頑強反抗，所以終於把準備墜落於非洲聯邦軍總部「查布羅」的殖民星改變了方向，墜落了在奧洲之上，令奧洲穿了一個大洞，16%的土地成為了海洋的一部份，這次戰爭稱之為一週戰爭，接著由於聯邦軍察知了自護在第五區域，再次準備「殖民星墜落作戰」，所以聯邦便使用了比自護多三倍的兵力反攻第五區域，可是卻依然不敵自護，因為只是自護的機師馬沙一人，已擊倒了聯邦軍五艘戰艦，而聯邦軍的將軍雷比路，也逃不了被黑三連星所俘虜，直至一月三十一日雷比路突然被救出，並向各地廣播，說自護的兵力已消耗不少，所以號令要作戰到底，一年戰爭的序幕便從此展開。



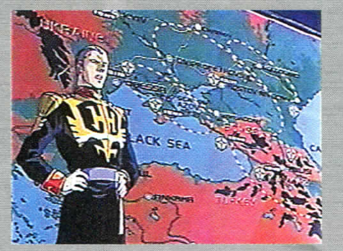






第一次下降作戰

第一次下降作戰的目標是位於歐洲的奧狄沙基地「***ÉIÉfÉbÉT***」，玩者需要使用HLV運載渣古突入地球，當時聯邦軍的兵器就只有飛機和坦克，雖然他們的攻擊力和防禦力不高，但是也不要太輕敵，戰機FLYMANDER和DEATHLOCK是對地用轟炸機，攻擊力強，一般渣古1型難以匹敵，所以最好使用渣古2型來對付他們，在進攻奧狄沙期間也不要忘記開發和不斷佔領鄰近地區，因為沒有MS的聯邦軍並不難擊倒，所以這便是佔領邦區域的好時機，至於開發方面，初期的目標是要把MS、MA和基礎技術提升至6，因為到了LV6便能開發老虎和魔蟹，而它們將會是地面的主力部隊。









第二次下降作戰



把奧狄沙基地攻佔後，便能發動第二次下降作戰，第二次下降作戰的目的地是美國的加利福尼亞洲(***ÉJÉäÉtÉHÉãÉjÉA***)稱為(***ÉjÉÜÅ[ÉàÅ[ÉN***)，加利福尼亞洲的地型以山區為主，以渣古的移動力只可每回合行一步，所以如沒有輸送機的話，是十分花時間的，由於遊戲內大部份據點都擁有海和山地，所以如果要節省時間，輸送機和潛水艇是必要的，要生產運輸機，當基礎技術到了LV3便可生產，而潛水艇便要佔領加利福尼亞洲和基礎技術到了LV2後才可生產，可生產潛水艇後，基利亞便會提議成立潛水部隊，選擇YES的話MAD ANGLER隊其後便會成立。

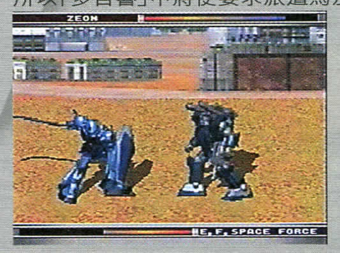




第三次下降作戰



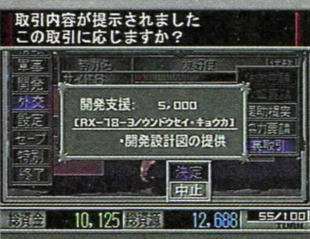
第三次下降作戰的目標是位於非洲的「基理馬治也奴」(***ÉLÉäÉ}ÉiÉWÉÑÉç***)基地，基理馬治也奴一帶都是沙漠，如玩者可生產沙漠渣古，也不妨生產少許，但由於沙漠渣古的能力，跟一般的渣古差不多，只是移動力效佳，所以如果當時有足夠兵力的話，可只需生產運輸機便已足夠，進行了三次下降作戰聯邦軍一半的土地已被我軍所佔領，但當時自護發現了聯邦軍在SIDE 7正進行「V作戰」，所以「多自魯」中將便要求派遣馬沙到SIDE 7查探虛實。





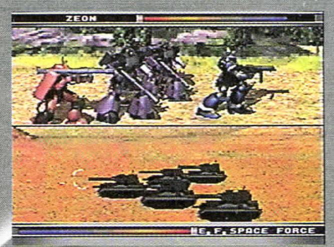
北京(ÉyÉLÉì)攻略作戰和夏威夷(ÉnÉèÉC)攻略作戰

把基理馬治也奴佔領後，便可進行北京攻略作戰，至於「夏威夷攻略作戰」，便要將加利福尼亞洲攻陷及開發潛水艇，再等二至三個回合便會出現，由於夏威夷四面環海，所以如果當時有魔蟹的話，要攻陷夏威夷便會變得十分簡單，當MS技術到了LV6、基礎技術到了LV4及MA技術到了LV3時，玩者便可生產魔蟹，把夏威夷佔領後，便可進攻日本沿岸，把日本沿岸攻下，攻下日本沿岸的目的，是要從海陸兩路攻入北京，雖然駐守在北京的軍力不少，但如果從海陸進攻北京，要攻陷它也不算是什麼難事。



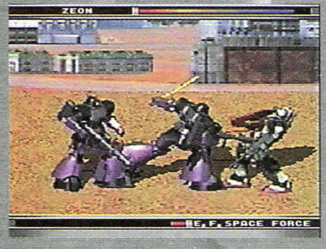






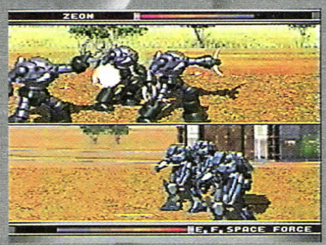
馬特拉斯(É}ÉhÉãÉX)及海神基地(ÉgÉäÉìÉgÉì)攻略作戰

北京攻略作戰完成後，便可實行馬特拉斯攻略作戰，馬特拉斯基地位於印度，由於馬特拉斯基地是一個半島，所以玩者可從海陸兩路進軍，但如果玩者有魔蟹的話，只從海路進軍也十分方便，馬特拉斯有大量山脈及河流，所以運輸機是不可缺少的，至於海神基地，只要把夏威夷佔領後數回合後，便可進行海神基地攻略作戰，在海神基地的版圖上，有三份之一被水包圍著，所以水路進軍是一個不俗的方法，以潛水艇運載老虎上陸進軍，跟隨著一些魔蟹便可輕易把海神基地佔領。









貝爾法斯特(ÉxÉãÉtÉ@ÉXÉg)及朗拿志(ÉãÉi2)攻略作戰

把馬特拉斯及海神基地佔領，加上第十三獨立小隊(木馬隊)，在地球上的事件完全完結後，便可進行貝爾法斯特攻略作戰，貝爾法斯特由兩個島組合而成，毫無疑問只可從海路進軍，貝爾法斯特的兵力很多，相信玩者要花點時間才可把它攻陷了，攻入貝爾法斯特後兩個回合，突然收到聯邦軍有量兵力集中在宇宙的SIDE 1(•–•••–1)那處，所以緊記在攻入爾法斯特前，要把兵力移往SIDE 1附近，完成貝爾法斯特攻略作戰後，便可發動朗拿志攻略作戰，在朗拿志的兵力同樣是十分多，所以不容易攻陷。

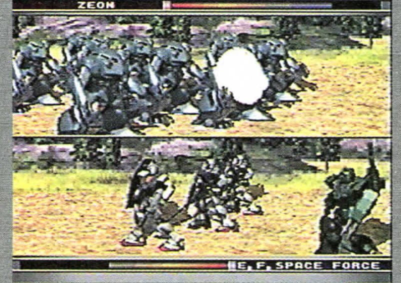




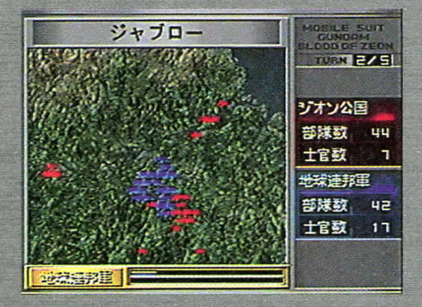


查布羅(ÉWÉÉÉuÉçÅ[)攻略作戰

把朗拿志攻佔後，便可實行第二次「殖民星墮落作戰」，實行後便可選擇查布羅攻略作戰攻入聯邦軍的總部查布羅，到了這時應該有飛龜和魔蟹E了，飛龜有範圍兵器「砲擊」，能一擊擊中多個部隊，至於魔蟹E的攻擊力高，移動力強是，可算是自護在地球上的最方便而實用的兵器，攻陷查布羅後，便會完成第一部的基力之野望，準備進入第二部的自護之系譜。



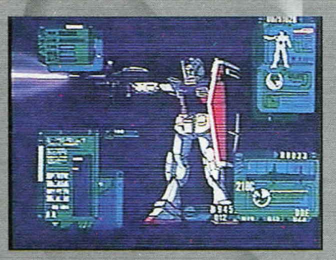


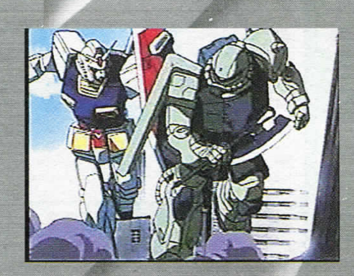


出現馬沙新自護及太坦斯的事件一覽表

事件	條件	備註
1.調查V作戰	佔領了多達九個據點	馬沙、杜能、太蒙、星及吏利達工作中
2. 馬沙要求援軍	調查V作戰三回合後	選擇NO
3. 馬沙消息不明	馬沙要求援軍一回合後	不能使用馬沙
4. 加曼替馬沙報仇	馬沙消息不明一回合後	加曼工作中
5. 木馬擊倒加曼部隊後退軍	加曼替馬沙報仇三回合後	加曼歸隊
6. 派賴巴攻擊木馬	木馬擊倒加曼部隊後退軍三回合後	選擇YES，賴巴、夏夢、古立巴、阿高斯、告支工作中
7. 賴巴與木馬交戰	派賴巴攻擊木馬三回合後	\
8. 派大魔支援賴巴	賴巴與木馬交戰一回合後	選擇NO
9. 賴巴擊倒木馬	派大魔支援賴巴二回合後	賴巴、夏夢、古立巴、阿高斯、告支歸隊
10. 木馬報告書	賴巴擊倒木馬一回合後	\
11. 聯邦攻擊奧狄沙	木馬報告書五回合後	選擇YES馬古工作中
12. 馬古發放核彈	聯邦攻擊奧狄沙的行動設定PHASE	/
13. 處罰馬古	馬古發放核彈一回合後	選擇NO中立勢力關係惡化
14. 聯邦攻擊阿巴奧(**ÉA•ÉoÉIÉA•ÉNÅ[**)	佔領貝爾法斯特二回合後	選擇YES使用太陽砲
15. 續 · 優性人類生存説	木馬報告書二回合後	\
16. 鎮壓反對勢力	續 · 優性人類生存説一回合後	\
17. 自護公國軍完全勝利	一佰回合內擊倒聯邦軍	\









軍事事件一覽表

事件	條件	備註
統合整備計畫	宇宙用大魔開發後	統合整備MS生產
太陽砲(**É\Å[ÉâÉåÉC**)開發計畫	基礎技術LV8	太陽砲開發
白詩(**ÉyÉYÉi**)計畫	MS技術LV8、基礎技術LV6	白詩MS生產
強人(**ÉMÉÉÉi**)量產化計畫	強人生產後	強人量產化不能量產勇士
富拉拿加(**ÉtÉâÉiÉKÉi**)機關設立	基礎技術LV7	NT研究
EXAM SYSTEM研究	MS技術LV10、基礎技術LV8	依夫利多改開發
勇士(**ÉQÉãÉOÉO**)量產化計畫	勇士生產後	勇士量產化強人不能量產化
飛龜(**ÉAÉvÉTÉâÉX**)開發計畫	MA技術LV9、基礎技術LV9	飛龜1、2、3開發
生化兵器(**ÉAÉXÉ^ÉçÉX**)開發計畫	基礎技術LV10	拉羅沙拉斯開發
查布羅(**ÉWÉÉÉvÉçÅ[**)攻略用MS開發	魔蟹開發後	開發查布羅攻略用MS



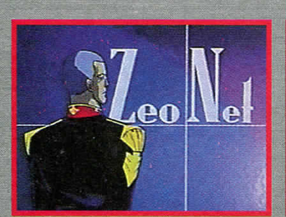






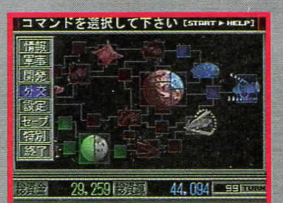


下　回　預　告



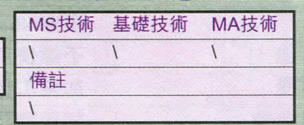
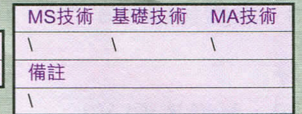
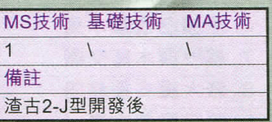
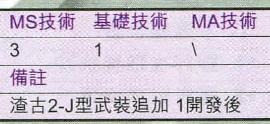
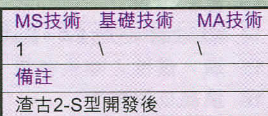
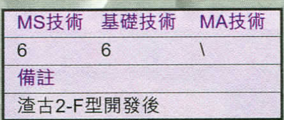
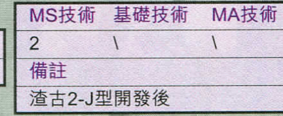
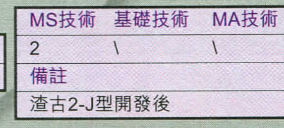
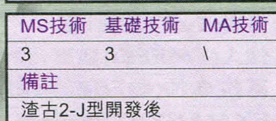
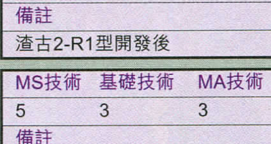


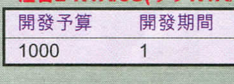






自護公國軍機體一覽表
MOBILE SUIT

圖	機體	開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
 	渣古1(ザク1)	\	開始時已可生產	\	\	\	\
	渣古1武裝追加	\	開始時已可生產	\	\	\	\
	渣古1/R.R.(ザク1/R.R.)	\	開始時已可生產	\	\	\	\
	渣古1/3S(ザク1/3S)	\	開始時已可生產	\	\	\	\
	渣古2-C型(ザク2-C型)	\	開始時已可生產	\	\	\	\
	渣古2-C型武裝追加	\	開始時已可生產	\	\	\	\
	渣古2/C.A.(ザク2/C.A.)	\	開始時已可生產	\	\	\	\
	渣古2/D.Z.(ザク2/D.AZ.)	\	開始時已可生產	\	\	\	\
 	渣古2/G.Z.(ザク2/G.Z.)	\	開始時已可生產	\	\	\	\
	渣古2-F型(ザク2-F型)	2000	4	1	\	\	\
	渣古2-F型武裝追加	500	1	1	\	\	渣古2-F型開發後
	渣古2-S型	1500	2	1	\	\	渣古2-F型開發後
	渣古2/S.M.(ザク2/S.M)	500	1	1	\	\	渣古2-F型開發後
	渣古2/J.R(ザク/J.R.)	500	1	1	\	\	渣古2-F型開發後
	渣古2-J型(ザク2-J型)	2000	4	1	\	\	渣古2-F型開發後
 	渣古2-J型武裝追加 1	500	1	1	\	\	渣古2-J型開發後
 	渣古2-J型武裝追加 2	500	1	3	1	\	渣古2-J型武裝追加 1開發後
 	渣古2S/C.A(ザク2S/C.A)	500	1	1	\	\	渣古2-S型開發後
	渣古2F2(ザク2F2)	2500	4	6	6	\	渣古2-F型開發後
 	沙漠渣古(デザートザク)	1500	4	2	\	\	渣古2-J型開發後
 	渣古大砲(ザクキャノン)	1500	4	2	\	\	渣古2-J型開發後
	渣古水中型(マリンタイプザク)	1500	4	2	\	\	渣古2-F型開發後
 	偵察型渣古(ティサツ型ザク)	1000	4	3	3	\	渣古2-J型開發後
	渣古坦克(ザクタンク)	500	2	2	\	\	渣古2-J型開發後
	渣古2-R1(ザクR1)	2000	6	4	3	3	渣古2-S型開發後
	渣古2-R1武裝追加	500	1	4	3	3	渣古2-R1型開發後
 	渣古2-R1/S.M(ザクR1/S.M)	1000	1	4	3	3	渣古2-R1型開發後
	渣古2-R1A武裝追加	500	4	5	3	3	渣古2-R1A型開發後

渣古2-R1A/3S(ザクR1A/3S)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
1000	1	5	3	3	渣古2-R1A型開發後



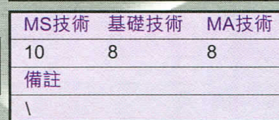
渣古2-R2(ザクR2)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
2500	4	6	6	3	渣古2-R1A型開發後



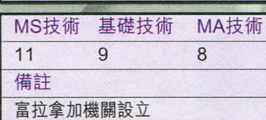
渣古2-R2/J.R.(ザクR2/J.R.)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
1000	1	6	6	3	渣古2-R2型開發後

渣古2-Z型(ザク2-Z型)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
2500	4	10	8	8	\

渣古MSN01Z

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
3500	6	11	9	8	富拉拿加機關設立



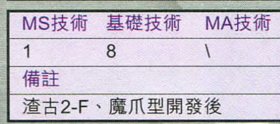
渣古改(ザク改)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
3000	6	11	9	8	統合整備計畫



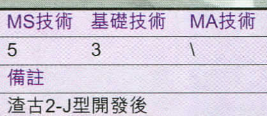
渣古2-F型武裝追加 2

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
1000	1	1	8	\	渣古2-F、魔爪型開發後



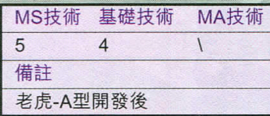

老虎-A型(グフ-A型)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
2500	6	5	3	\	渣古2-J型開發後



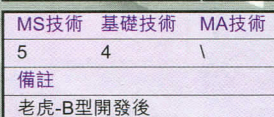

老虎-B型(グフ-B型)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
2500	6	5	4	\	老虎-A型開發後




老虎-B型武裝追加

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
1000	1	5	4	\	老虎-B型開發後



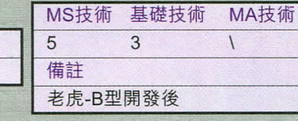

老虎/M.Q.

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
1000	1	5	4	\	老虎-B型開發後



老虎・CUSTOM(グフ・カスタム)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
2000	4	6	3	\	老虎-B型開發後

老虎-C型(グフ-C型)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
2000	6	5	3	\	老虎-B型開發後



老虎-H型(グフ-H型)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
2000	4	5	3	\	老虎-B型開發後



依夫利多(イフリート)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
3000	6	7	6	\	老虎-H型開發後



依夫利多改(イフリート改)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
3500	8	12	10	10	EXAM SYSTEM研究計畫



大魔(ドム)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
3000	8	8	6	\	老虎-H型開發後



大魔/3S

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
1000	1	8	6	\	大魔開發後



大魔/R.R.

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
1000	1	8	6	\	大魔開發後



越野型大魔(ドワッジ)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
3500	6	11	9	8	加大魔開發後



越野型大魔改(ドワッジ改)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
4000	6	13	10	9	越野型大魔開發後



宇宙用大魔(リックドム)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
3000	8	8	6	\	大魔開發後



白詩・大魔(ペズン・ドワッジ)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
5000	8	11	8	8	白詩開發計畫



安古特・渣古

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
4000	6	11	8	6	白詩開發計畫



基眼(ギガン)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
1500	6	11	8	6	\



加莎(ガッシャ)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
2500	6	11	6	6	查布羅攻略用MS開發



綠勇士-S型(ゲルググ-S型)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
5000	8	11	8	7	開發後



紅勇士/C.A(ゲルググ/C.A)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
1000	1	12	9	6	綠勇士-S型開發後



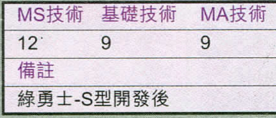
勇士/AG(ゲルググ/AG)

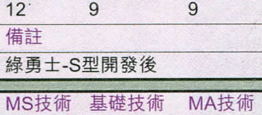
開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
1000	1	12	9	6	綠勇士-S型開發後

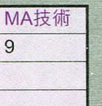
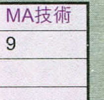
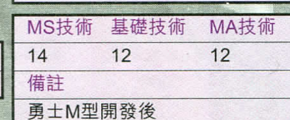
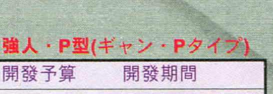


勇士/RR(ゲルググ/RR)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
1000	1	12	9	6	綠勇士-S型開發後

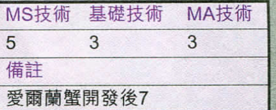
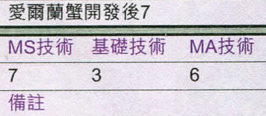






機體	開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
綠勇士-A型(ゲルググ-A型)	3000	6	12	9	9	綠勇士-S型開發後
綠勇士-B型(ゲルググ-B型)	3000	6	13	10	9	綠勇士-A型開發後
紅勇士B/JR(ゲルググB/JR)	1000	1	13	10	9	綠勇士-B型開發後
白勇士B/SM(ゲルググB/SM)	1000	1	13	10	9	綠勇士-B型開發後
黑勇士B/3S(ゲルググB/3S)	1000	1	13	10	9	綠勇士-B型開發後
勇士大砲(ゲルググキャノン)	3000	6	13	10	9	綠勇士-B型開發後
勇士M(ゲルググM)	5000	6	13	12	12	綠勇士-B型開發後
勇士J(ゲルググJ)	5000	6	14	12	12	勇士M型開發後
強人・P型(ギャン・Pタイプ)	5000	8	10	9	10	\
散美路(ザメル)	3000	6	14	12	12	\
加魯柏奴迪α(ガルバルディα)	6000	8	13	10	9	白詩開發計畫
京賓梵(ケンプファー)	5000	6	14	10	10	\
自護號(ジオング)	6000	8	14	12	12	\
愛爾蘭蟹(ゴック)	3000	6	3	3	3	渣古水中型開發後
高級愛爾蘭蟹(ハイゴック)	3500	6	11	8	6	愛爾蘭蟹開發後







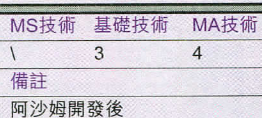







機體	開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
龜霸(アッガイ)	3000	6	5	3	3	愛爾蘭蟹開發後7
長爪龜霸(アッグガイ)	3000	6	7	3	6	查布羅攻略用MS開發、龜霸開發
索格古(ジュアッグ)	3000	6	8	3	6	查布羅攻略用MS開發、龜霸開發
格古(アッグ)	2500	6	9	4	7	查布羅攻略用MS開發、龜霸開發
魔蟹(ズゴック)	3500	6	6	5	3	愛爾蘭蟹、龜霸開發後
魔蟹-S型(ズゴック-S型)	2500	2	7	5	5	魔蟹開發後
魔蟹/C.A.(ズゴック/C.A.)	1000	1	7	5	5	魔蟹開發後
魔蟹E(ズゴック E)	5000	8	12	9	8	魔蟹-S型開發後
薩愛爾蘭蟹(ゾゴック)	3500	6	11	8	8	查布羅攻略用MS開發、龜霸開發
雙面蟹(ゾック)	3500	6	11	8	6	魔蟹-S型開發後

MOBILE ARMOUR

機體	開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
阿沙姆(アッザム)	5000	8	\	3	4	\
渣古尼羅(ザクレロ)	2500	6	\	3	4	阿沙姆開發後
魔爪(ビグロ)	3000	6	\	6	6	渣古尼羅開發後
紅蟹(ヴァル・ヴァロ)	6000	8	\	12	12	魔爪開發後
魔霸(ビグ・ザム)	6000	12	6	9	9	阿沙姆開發後



波羅號(ブラウ·ブロ)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
5000	8	\	6	8	阿沙姆開發後



愛美號(エルメス)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
5000	10	10	10	10	阿沙姆開發後



飛龜(アプサラス)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
3000	8	\	10	10	飛龜開發計畫



飛龜2(アプサラス2)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
3000	8	\	11	11	飛龜開發計畫、飛龜開發後



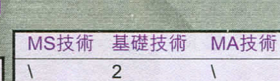
飛龜3(アプサラス3)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
8000	12	\	11	12	飛龜開發計畫、飛龜2開發後



拉羅沙拉斯(ライノサラス)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
3000	8	\	10	10	生化兵器開發計畫



車輛



馬沙拉攻擊戰車(マゼラアタック)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
1000	2	\	2	\	\



基路布(ギャロップ)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
1500	4	\	3	\	\

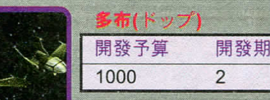


丹布迪級(ダブデ)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
2000	6	\	4	\	\

航空





多布(ドップ)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
1000	2	\	1	\	\





多布/GZ(ドップ/GZ)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
500	1	\	1	\	多布開發後



多特爾(ドダイ)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
1500	2	\	1	\	\

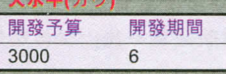




雷公(ルッグン)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
1000	2	\	3	\	\





大水牛(ガウ)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
3000	6	\	5	\	\



快雅古(ファットアンクル)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
1500	6	\	3	\	\

航宙



加多魯(ガトル)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
\	開始時已可生產	\	\	\	\



節告(ジッコ)

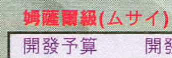
開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
1500	2	\	7	\	\

艦船



伯夫(パプワ)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
\	開始時已可生產	\	\	\	\



姆薩爾級(ムサイ)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
\	開始時已可生產	\	\	\	\



方魯美魯級(ファメル)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
1500	4	\	2	\	\



姆薩爾級K(ムサイK)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
2000	6	\	7	\	姆薩爾級開發後



姆薩爾級S(ムサイS)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
3500	8	\	11	\	姆薩爾級K開發後



嶄新號(ザンジバル)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
5000	8	\	7	\	\



芝柏級(チベ)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
\	開始時已可生產	\	\	\	\



特柏級(テイバ)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
5000	10	\	13		芝柏級開發後



古華斯級(グワジン)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
\	開始時已可生產	\	\	\	\



多羅斯(ドロス)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
5000	12	\	8	\	\



游鋼(ユーコン)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
1500	6	\	2	\	\



馬特亞古拉(マッドアングラー)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
3000	8	\	5	\	游鋼開發後



HLV

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
\	開始時已可生產	\	\	\	\



撰文者：山寺良牙

ジェット JETでGO!
LET'S GO BY AIRLINER
向你的天空進發



製造商：TAITO
發售日：1月27日　價格：6800日圓(限定版)
容量：CD-ROM　記憶：1 Block(4 Block for PocketStation Mini Game)
SLG／MEM／對應Dual Shock／對應PocketStation／對應專用控制台

客位乘客，歡迎乘搭日本航空JA777前往新東京國際空港，現在本班機準備離開新香港國際機場，準備起飛，請各位乘客扣上安全帶，並關上所攜帶之電子產品。To Control Tower，this is JA777，is now ready to take off，please authorize，Roger！



在正式起飛前，請先行檢查各部份操作是否正常。





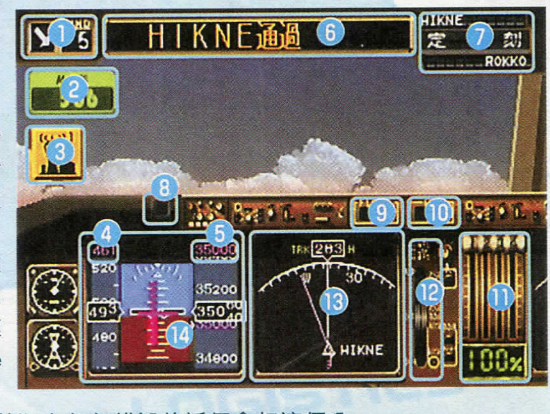
DUEL SHOCK（基本設定）

○掣：引擎出力增加
×掣：引擎出力降低
△掣：事件按扭
□掣：空氣刹車
Start掣：開始／暫停遊戲
Select掣：視點改變
L1掣：垂直尾翼向左移
L2掣：開關訊息視窗
L3掣：機身移動（左右旋迴及爬升下降）
R1掣：垂直尾翼向右移
R2掣：襟翼控制
R3掣：引擎出力增加及下降
方向掣：機身移動（左右旋迴及爬升下降）

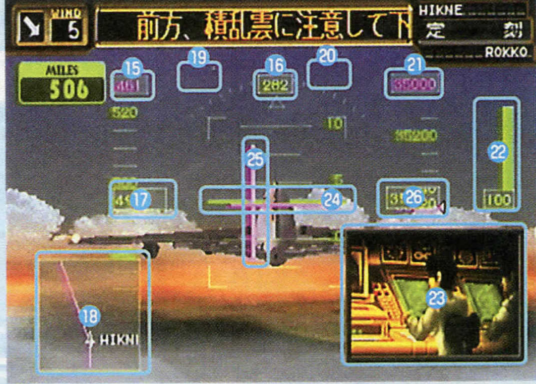
JET DE GO！專用控掣台

○掣：引擎出力增加
×掣：引擎出力降低
△掣：事件按扭
□掣：空氣刹車
Start掣：開始／暫停遊戲
Select掣：視點改變
L1掣：垂直尾翼向左移
L2掣：開關訊息視窗／空氣刹車
R1掣：垂直尾翼向右移
R2掣：襟翼控制
引擎推力掣：出力改變（向上推「增加」／向下拉「減少」）
方向掣：機身移動（左右旋迴／向上推「高度下降」／向下拉「爬升」）

操控檢查完畢，接下來便檢查各儀錶及運算系統。

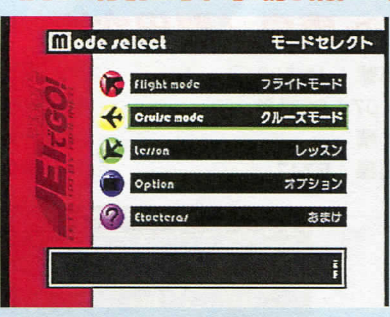


1．風向儀：顯示風吹來的風向和強度，鑑於機身大所受風幅度亦大
2．哩數計：只限於「巡航模式(Cruise Mode)」中使用，若犯上任何錯誤的話便會扣這個分。
3.23.事件顯示：當這個標識出現時，只需按下「事件扭」便可。
4.15.17.目標速度及速度計：紅色字的是目標速度，位於下方的是速度計、中間的是現時速度。
5.21.26.目標高度及高度計：紅色字的是目標高度，位於下方的是高度計、中間是現時高度。



6.訊息視窗：遊戲進行時會出現訊息或有關資訊
7.訊息視窗2：顯示現時所用之機種、路線、定位儀、予定抵達時間偏差
8.警告燈：若出現任何危險行為的話便會亮起
9.19.襟翼指示燈：襟翼放下時便會自動亮起
10.20.自動駕駛燈：使用自動導航或是一些出現自動的環境下便會亮起
11.22.引擎推力捍：會顯示引擎現時的推力和狀態
12.起落架掣：會顯示起落架是否放下或收起
13.16.18.航向儀：顯示現時的航線及航向
14.24.25.機身儀：顯示機身的水平和橫向的狀態

儀錶及運算系統檢查完畢，接下選擇航行模式。



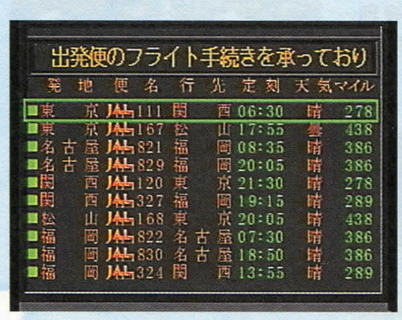
FLIGHT MODE「飛行模式」：只是評核起飛及降落的操控技術的模式，每一版各有特定的合格分，只要玩者能取得超過合格分，便可以進及下一回合或升級；不同的級數可使用的機體，以至情況也會有所分別。

CRUISE MODE「巡航模式」：玩者需完成整條航線，起初會擁有一個特定的飛行哩數，若是在航行中不能通過預定點的話會即時扣分，以及令班機延誤，延誤時間超過60分鐘以上的話遊戲便告結束；在完成整條航線後，會因應玩者在起飛和降落時的技術再扣分。

LESSON「練習模式」：讓玩者熟習一下客機的基本操作和各儀錶的看法等

OPTION「設定」：調整遊戲難度、記錄、調整控掣方式等多項。

OMAKE「特典」：除了可玩到小遊戲以外，連玩者取得的相片、片段、以至日本各地機場的資料均會收錄於此。



ALL SYSTEM IS GREEN, CHANGE FREQUENCY 210.76 MHZ TO CONTACT AIR CONTROL BOSS, GET RIGHT TO TAKE OFF BY 27 RUNWAY, AND WISH YOU HAVE A NICE JOURNEY.（所有系統一切正常，轉頻210.76 MHz聯絡空中控制系統，並獲準從27跑道起飛，祝旅途愉快！）

発便のフライト手続きを承っております。

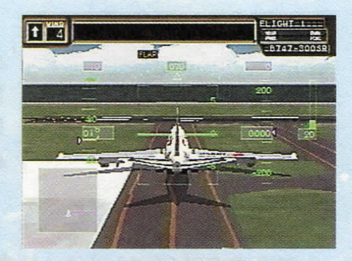
FROM	FLIGHT NO.	TO	TIME	WEATHER	MILE
TOKYO	JAL 111	KANSAI	06:30	FINE	278
TOKYO	JAL 167	MATSUYAMA	17:55	CLOUDY	438
NAGOYA	JAL 821	FUKUOKA	08:35	FINE	386
NAGOYA	JAL 829	FUKUOKA	20:05	FINE	386
KANSAI	JAL 120	TOKYO	21:30	FINE	278
KANSAI	JAL 327	FUKUOKA	19:15	FINE	289
MATSUYAMA	JAL 168	TOKYO	20:05	FINE	438
FUKUOKA	JAL 822	NAGOYA	07:30	FINE	386
FUKUOKA	JAL 830	NAGOYA	18:50	FINE	386
FUKUOKA	JAL 324	KANSAI	13:55	FINE	289



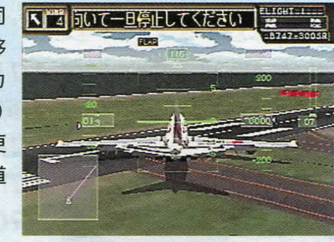
現在正式開始起飛步驟，除了需跟足之前曾經於「練習時」所做的程序外，還要注意……

1.現在正式進入跑道，與控制塔取得聯絡後，便開始進入跑道；現將引擎推力提升而20%或以下，讓機身前進，而速度亦升至15或以下。





2.就在進入跑道前便得轉向，同時亦得將引擎推力減低，將移動速度下降。（注意：在推力10%或以下時是推不動機身的）轉向時宜微量的轉向，否則便會過度轉向而無法轉至與跑道平行的方位。



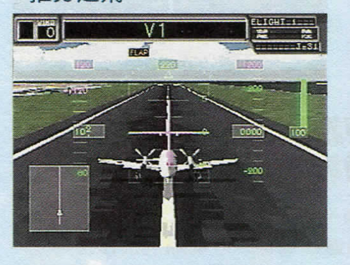
3.事實上很難可以移位正確，所以若錯位的話便加少許力度令機身有速度來移向正常位置，同時亦記著不可轉向過急。

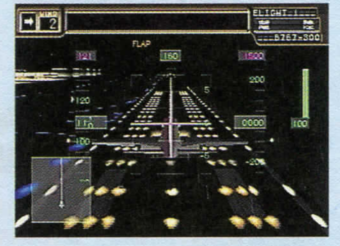
4.將機身駛進跑道並停下後，便準備最後檢點程序，如通知乘客（△掣）、放下擾流板「Flap」（R2掣）等……。



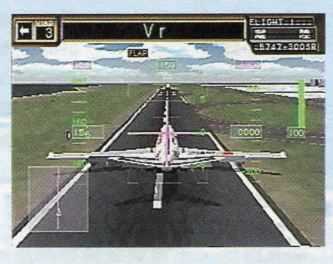


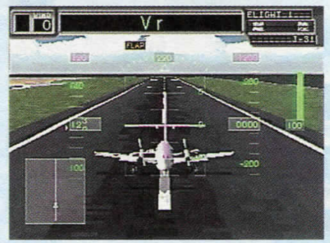
5.關鍵時刻來到，一切準備妥當後，便推起引擎出動捍，增加推力起飛。



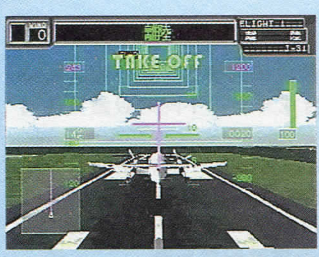
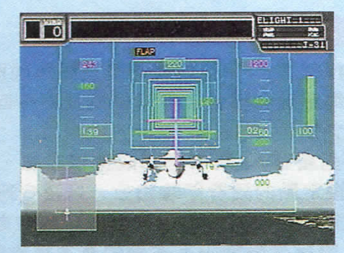


6.在加速的初段期間，若是之前進入（駛入）跑道期間有少許偏差的話，可以利用初段的時間作出微向調整；可是到後段速度較高時，便不適宜作出這樣的行動，「情願」在空中時才再作調整。

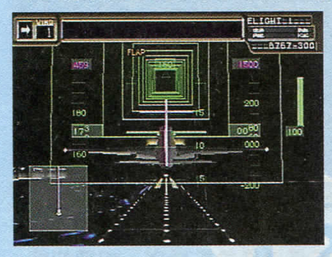




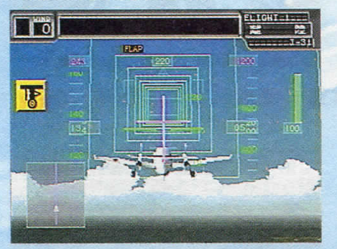
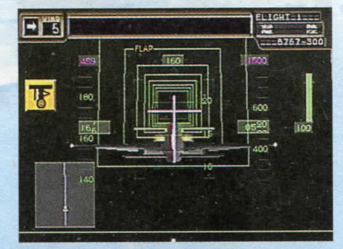
7.在開始加速時，適宜將控制桿拉向下準備爬升（根據玩者操作方法設定有別），但需注意不可拉下太多，只要拉下約一半或多一點便可，其後便會加速至出現「V1：達至準備起飛速度，若此時有任何緊急事故的話，可隨時

中止起飛程序」、「Vr：達至可起飛爬升速度，若有緊急事故的話仍可中止起飛」，當速度達至「Vr」時，機身便會自動開始爬升；使用此技巧的特色是可以防止令速度達至「V2：達至可起飛爬升速度，但有緊急事故的話便不可中止起飛，需要起飛期待航空控制員的有關指示」，對於戰鬥機來說「V2」才起飛也沒問題，可是對於客機來說，這樣的速度可是過高的，對於乘客來說所受的重心力「G」會相應的提高，當然是有一定的危險。




8.起飛之後便開始爬升，當機身的爬升角(仰角)達至10°時，便將控制桿拉回至中央位置(Neutral)，讓機身和擾流板形成的重力，令飛機維持於12°～17°角之間繼續爬升，而事實上15°角是最適合的角度，最後就是收回機輪和到達開始巡航的高度便可；在爬升時有一點需注意，就是不可讓機身的爬升角超過20°，否則除了乘客所受「G」力大增外，亦有可能令飛機形成失速狀態而墜機。

起飛程序完成，現在與路線上各航空地區地面管制站聯絡，改用自動導航、自動飛行系統。

接下在飛行期間，途中會經過一些航空管制站，而在站與站之間經常需要轉換航道，並且要通過監查點，才能順利於預定時間抵達目的地；若是不能通過監查點的話，控制塔便需要時間尋回飛機的蹤影，從而令航班時間有所偏差。

對於通過監查點之間時，通常會由自動導航、飛行而改為人手操控，而在儀錶上亦會有最佳速度和高度的提示，一般來說，速度方面大可不用理會，無論是高過或是低過最佳速度而通過監查點，也不會形成「早到」的情況；反而不能通過監查點的話，就肯定「遲到」而且扣分。



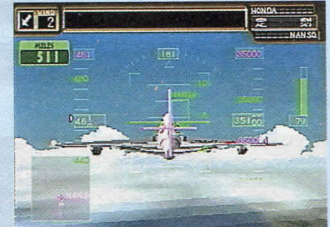
至於監查點方面，基本是有一個寬限的，不需要在特定的高度通過，左右(橫向)方面無法計出，高度方面則是±250～300 ft(呎)，只要不是「失控」的話，基本也可以通過所有監查點的。

基本在通過監查點之間，正如上文所說需要轉換航道，而航道之間所形成的夾角各有不同，微微的角度還可以；可是有些角度甚大，甚至是超越90°的也有，現在就以這條航道作個示範。

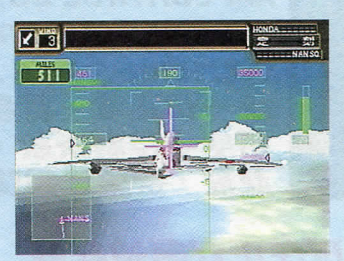


札幌(新千歲空港)>>>>>東京(羽田空港)

班機編號：JA 500
時間：07：50起飛
天氣：晴
使用機種：B747

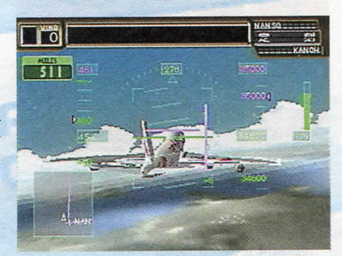


1.在前路的航道，早已便看到一會是向右轉的90°以上的角。

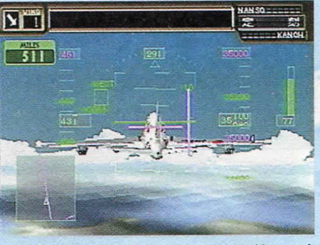


2.以向左偏離少許原本航道航行

3.差不多通過監查點時，立刻開始向右轉並順利通過監查點。
4.轉向時雖然發覺偏離航道很遠，但開始將偏離收窄。



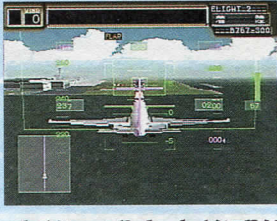
5.機身與航道成平行(或接近)時，便鬆開右轉讓轉向速度開始收窄，讓慣性力將機身繼續拉向正常航道，同時亦需取回穩定的控制。



6.接下便得盡快尋回下一個監查點的位置，並朝著該方向準備通過，當中亦得注意現時的高度及機身的去向。

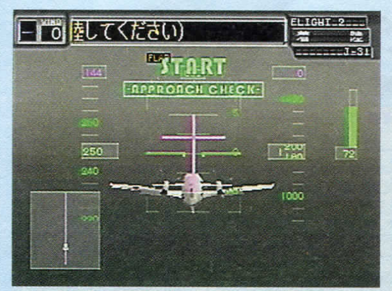
7.通過盡查點(成功)以後，自動導航操縱系統便會再度開啟。

以上只是其中一個方法，還有別的方法可以使用。



TO NARITA CONTROL TOWER, THIS IS JA777, NOW READY TO LANDING, PLEASE GIVE AUTHORIZE AND INSTRUCTION, ROGER！客位乘客，歡迎乘搭日本航空JA777班機，現在本機現進入日本領空，並於10分鐘後降落新東京國際(成田)空港，請各位乘客回到自己的坐位、扣上安全帶、並請弄熄手上的煙或雪茄，多謝合作！



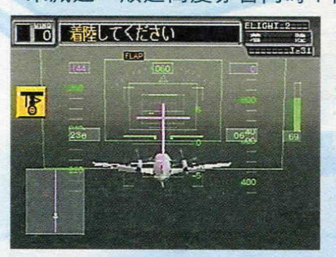


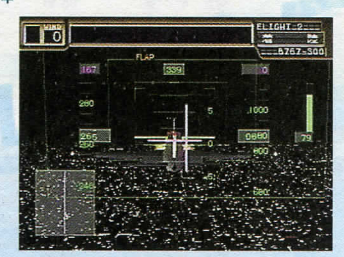
1.現在進入降落程序，基本上降落時，便已有一個頗高的速度，而且亦會立刻開始下降，為免下降速度過高，便有需要將擾流板「Flap」(R2掣)放下，同時將機身拉高少許，以提升承托力；接下便將引擎推力下降至70%～50%之間，不過根據風向和機身體積之有別，例如：J-31用51%～58%／767用55%～61%／747用59%～70%。



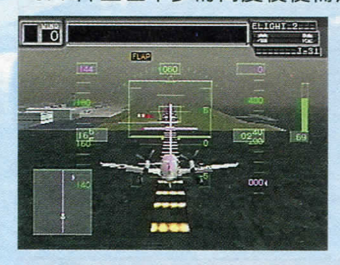


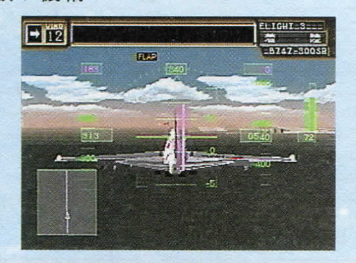
2.此外另一個有效的下降高度方法就是減速，一般來說在下降時，速度是有所提升的，所以按下空氣制動「Air Break」(R1掣)來減速，順道高度亦會同時下降。

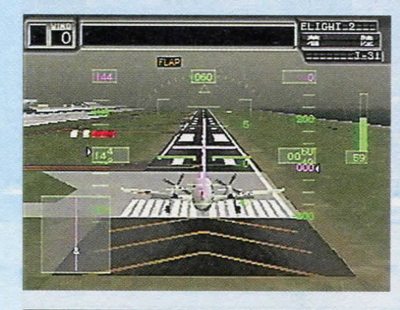




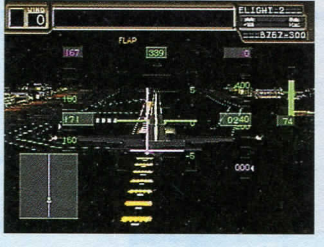
3.下降至差不多的高度後便需放下機輪



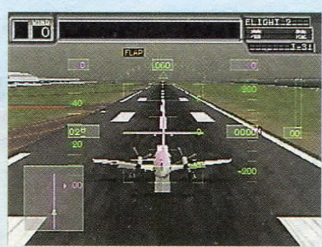




4.接下來只需令機身沿著水平及橫向的粉紅色指示線，基本可以平安的降落；不過若是沒有這類系統的機場，便得經常留意著高度計、速度計和「機場跑道側的著陸高度指示燈」。

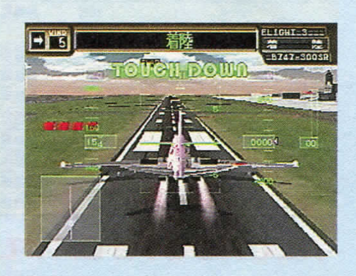




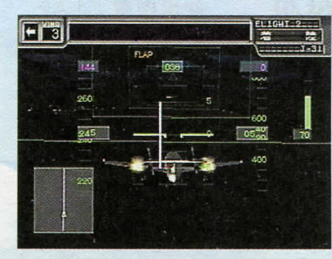


5.最後著地的一刻便立刻將推力減至0%，同時亦立刻按緊「R1掣」啟動空氣制動「Air Break」，令機身停下，最後做過降落後指示便完成整個旅程。





與風搞對抗需要如何應付？



若只是根據剛才所提到的指示來進行飛行的話，一般來說是可以安全抵達目的地的；不過天空並不如想像般永遠風平浪靜的，有時也會風雲色變，在旅途中經常見到的就是「風」，現在先說說有關「風」／「楓(？)」的對策。

總括來說，吹來的風向基本上有八個：「↑」、「↖」、「←」、「↙」、「↓」、「↘」、「→」、「↗」；而強度則可以由「海哩數」的大小至判定，即是說海哩數越高的話，風勢便越強，越低的話風勢便越弱。至於吹來方向的特色，則有以下簡略要點——

從後方吹來的：↑、↖、↗>>>會令速度容易升高

注意對策：降落時按空氣制動的次數會較多或較長，降落程序時有時需將機身向下按(控制桿拉上)，著地後停機所需距離較長。

從前方吹來的：↙、↓、↘>>>會令速度下降較快

注意對策：降落時按空氣制動的次數會較少或較短，降落程序時有時需要較大的引擎推力維持航道，容易令飛機爬升。

從偏側方吹來的：↖、↗、↙、↘>>>航道偏移(偏移量小並與風速成正比)

從正側方吹來的：←、→>>>航道偏移(偏移量大且與風速成正比)

注意對策：「已／發覺／予感」偏離航道時，將機身移向與風向相對的位置：↖、←、↙時則將方向桿推向「→」；↘、→、↗時則將方向桿推向「←」，以形成一股力與風向對衡及與航向作出微量調整。

接下來再說的便是天氣，除了風以外還有數種天氣現象現在再說明一下。

雨、雪：基本上沒有過大的影響，只不過對於起飛時所需距離會加長，降落時在跑道上滑行的距離同樣會加長。



霧、晚上：能見度下降，降落時更需多注意儀錶數值，特別是在霧中加上沒有ILS降著系統的機場時更加倍小心。

黃昏、早上：一般留意監查點的位置(儀錶色是螢光綠)和降落時PAPI「地面提示降落航道高度裝置」的指示燈(紅和白)，皆因以上兩者是很容易會看不到的。

※ PAPI——地面提示降落航道高度裝置

在機場地面上或航空母艦上設置的降落裝置的一種，主要是用來提示機師現時降落飛行航線與最佳航線的偏差，

過高→□□□□	正常→□□■■	過低→■■■■
偏高→□□□■	偏低→□■■■	

□：白燈／■：紅燈

NARITA CONTROL TOWER, THIS IS JA777, PLEASE INFORM THE INSTRUCTION, CLEAR THE TAXI WAY, AND GO TO PORT .其後就是要了解一下各地機場所擁有的系統，旨因所用的系統不同的話，會對飛行技巧及對策有輕微影響。

機場名(所在地)	跑道	降落方式	內部無線位置標識 (Inner Maker)	中央無線位置標識 (Middle Maker)	垂直導航線 (Roll Bar)	高度導航線 (Pitch Bar)	聲音降落指示	降落高度指示燈 (PAPI)	GP角度	進入跑道方向
新千歲空港(札幌)	01L	儀錶降落系統	×	○	○	○	×	○	3°	左
	01R	儀錶降落系統	×	×	○	○	×	○	3°	×
東京國際空港／羽田空港(東京)	34R	無線電引導系統	×	×	○	×	×	○	3°	×
	34L	儀錶降落系統	○	○	○	○	×	○	3°	左
	16R	無線電引導系統	×	×	○	×	×	○	3°	右
	16L	×	×	×	×	×	×	×	×	左
小松空港	24	聲音引導系統	×	×	×	○	○	○	2.5°	右
名古屋空港	34	儀錶降落系統	×	○	○	○	×	○	3°	×
關西國際空港	6	儀錶降落系統	○	○	○	○	×	○	3°	左
	24	儀錶降落系統	○	○	○	○	×	○	3°	×
廣島西空港	4	無線電引導系統(垂直)	×	×	○	×	×	○	3°	×
松山空港	14	儀錶降落系統	×	×	○	○	×	○	3°	×
福岡空港	16	儀錶降落系統	×	○	○	○	×	○	3°	左
那霸空港(沖繩)	36	儀錶降落系統	×	○	○	○	×	○	2.75°	右

ALL ROUTE OF FLIGHT MODE —飛行模式全路線指南

（註：合格分會因應遊戲難度而有所變化，Easy時會－5～10分，Hard時會＋5分）　所有飛行階段1均是起飛

BEGINNER>>基本　使用機種：J-Air



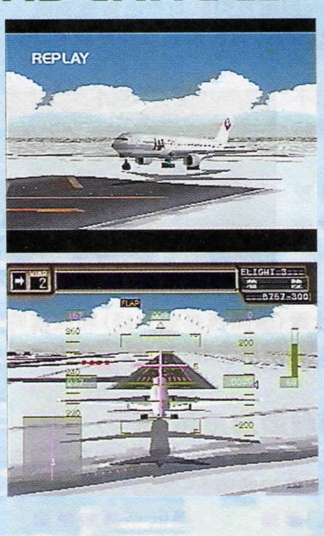
飛行階段	路線(附註)	風向(鑼盤角／強度「海哩」)	天色(季節)	時間	出現所需得分	合格分	班機編號
1	廣島西22跑道	×	晴天／早上(春)	07:35	×	50	3560
1	廣島西22跑道	×	晴天／黃昏(秋)	16:30	×	50	3548
1	關西06跑道	×	陰天／早上(秋)	08:55	×	50	3561
1	小松24跑道	×	晴天／晚上(夏)	19:20	×	50	3549
1	松山32跑道	×	雨天／中午(春)	10:45	×	50	3513
2	關西06跑道	×	雨天／早上(夏)	08:30	×	60	3560
2	松山14跑道	50°／2	晴天／中午(冬)	15:45	60	60	3516
2	廣島西04跑道	130°／4	晴天／黃昏(秋)	16:00	70	60	3517
2	廣島西04跑道	310°／2	晴天／晚上(秋)	20:50	80	60	3549
2	小松24跑道	330°／0	晴天／黃昏(春)	17:40	90	60	3548

MIDDLE>>中級　使用機種：B767／B737／MD11



飛行階段	路線(附註)	風向(鑼盤角／強度「海哩」)	天色(季節)	時間	出現所需得分	合格分	班機編號
1	關西24跑道	150°／2	晴天／黃昏(春)	17:05	×	60	897
1	札幌01L跑道	100°／2	晴天／中午(春)	13:15	×	60	856
1	名古屋34跑道	70°／5	雨天／早上(冬)	08:35	×	60	829
1	福岡16跑道	70°／2	晴天／黃昏(秋)	17:40	×	60	929
1	東京16R跑道	250°／1	雨天／晚上(夏)	19:30	×	60	375
2	福岡16跑道	250°／2	晴天／早上(春)	08:10	×	70	351
2	名古屋34跑道	250°／2	陰天／晚上(秋)	20:00	70	70	830
2	松山14跑道	50°／5	雨天／晚上(秋)	19:20	75	70	167
2	關西06跑道	150°／5	雨天／中午(夏)	15:15	80	70	324
2	札幌01L跑道	280°／2	下雪／黃昏(冬)	16:50	90	70	859
3	沖繩36跑道	90°／5	晴天／晚上(秋)	19:20	×	75	929
3	東京34R跑道	70°／2	陰天／晚上(夏)	22:30	80	75	378
3	札幌01R跑道	100°／5	晴天／中午(冬)	14:35	85	75	856
3	福岡16跑道	70°／8	雨天／早上(冬)	08:20	90	75	351
3	關西24跑道	330°／1	雨天／早上(夏)	07:45	95	75	111

ADVANCED>>高級　使用機種：B747／B777



飛行階段	路線(附註)	風向(鑼盤角／強度「海哩」)	天色(季節)	時間	出現所需得分	合格分	班機編號
1	東京16L跑道	70°／5	晴天／早上(夏)	09:40	×	60	357
1	關西06跑道	330°／8	晴天／早上(秋)	07:25	×	60	110
1	札幌01L跑道	280°／5	晴天／黃昏(夏)	18:10	×	60	518
1	福岡16跑道	250°／5	有霧／早上(夏)	08:15	×	60	354
1	小松24跑道	150°／5	雨天／晚上(春)	19:55	×	60	148
2	東京34R跑道	250°／8	雨天／早上(秋)	09:20	×	70	500
2	札幌01R跑道	280°／5	晴天／黃昏(夏)	17:00	70	70	517
2	關西06跑道	330°／8	晴天／晚上(春)	21:50	75	70	119
2	福岡16跑道	250°／5	晴天／黃昏(秋)	17:25	80	70	369
2	小松01R跑道	150°／5	雨天／晚上(夏)	19:00	90	70	147
3	福岡16跑道	70°／8	陰天／中午(春)	11:20	×	75	357
3	小松24跑道	330°／8	雨天／晚上(秋)	19:00	80	75	147
3	東京34L跑道	70°／8	晴天／黃昏(秋)	17:00	85	75	904
3	關西06跑道	150°／5	下雪／晚上(冬)	21:50	90	75	119
3	札幌01R跑道	100°／8	晴天／晚上(秋)	21:35	95	75	527
4	札幌01R跑道	280°／8	下雪／黃昏(冬)	17:00	×	80	517
4	沖繩36跑道	270°／10	晴天／中午(夏)	13:25	90	80	903
4	小松24跑道	150°／8	陰天／晚上(冬)	19:00	93	80	147
4	福岡16跑道	250°／5	晴天／晚上(春)	20:50	95	80	373
4	東京16L跑道	250°／2	晴天／中午(夏)	15:55	97	80	512
5	小松24跑道	330°／10	雨天／晚上(冬)	19:00	×	85	147
5	札幌01R跑道	100°／15	下雪／早上(冬)	09:55	95	85	505
5	沖繩36跑道	90°／20	雨天／中午(夏)	13:25	96	85	903
5	東京16L跑道(有旋回)	250°／2	晴天／中午(夏)	15:55	97	85	512
5	關西24跑道(有旋回)	150°／8	下雪／晚上(冬)	21:50	98	85	119

ALL ROUTE OF CRUISE MODE——巡航模式全路線指南

（註：合格分會因應遊戲難度而有所變化，Easy時會－5～10分，Hard時會＋5分）



BEGINNER>>基本 使用機種：J-AIR

班機編號	路線	時間(起飛→抵達)	基本飛行哩數	出現條件
3542	廣島西→小松	09:30→10:40	195	×
3548	廣島西→小松	16:30→17:40／14:25→15:55	195	×
3543	小松→廣島西	11:05→12:35	195	×
3549	小松→廣島西	19:20→20:50	195	×
3560	廣島西→關西	07:35→08:30	164	×
3561	關西→廣島西	08:55→09:55	164	×
3512	廣島西→松山	10:05→10:25	67	×
3516	廣島西→松山	15:25→15:45／14:55→15:15	67	×
3513	松山→廣島西	10:45→11:10	67	×
3517	松山→廣島西	16:05→16:30／15:35→16:00	67	×



MIDDLE>>中級 使用機種：B767／B737／MD11

班機編號	路線	時間(起飛→抵達)	基本飛行哩數	出現條件
856	札幌→名古屋	12:50→14:35／13:15→14:50／13:00→14:45	588	儲足2500哩飛行哩數
858	札幌→名古屋	17:30→19:15／17:45→19:20／17:40→19:25	588	儲足5000哩飛行哩數
870	札幌→關西	08:00→10:10／08:00→10:05／07:50→10:00	667	儲足6000哩飛行哩數
111	東京→關西	06:30→07:45	278	×
167	東京→松山	17:50→19:15／17:50→19:10／17:55→19:20	438	×
351	東京→福岡	06:30→08:20／06:30→08:10／06:40→08:25	566	儲足1500哩飛行哩數
375	東京→福岡	19:30→21:15／19:30→21:10	566	儲足4000哩飛行哩數
931	東京→沖繩	06:30→09:15／06:30→09:00	984	儲足9500哩飛行哩數
859	名古屋→札幌	15:15→16:50／15:30→17:05／15:25→17:00	588	儲足5500哩飛行哩數
821	名古屋→福岡	08:40→09:55／08:35→10:00	386	×
829	名古屋→福岡	20:00→21:25／20:05→21:30	386	×
497	名古屋→沖繩	15:10→17:40／15:10→17:25	832	儲足8000哩飛行哩數
879	關西→札幌	19:20→21:10／19:00→20:55／19:15→21:05	667	儲足6500哩飛行哩數
120	關西→東京	21:30→22:45	278	×
327	關西→福岡	19:15→20:25／19:20→20:25／19:05→20:25	289	×
897	關西→沖繩	14:25→16:35／17:05→19:05	740	儲足7000哩飛行哩數
168	松山→東京	20:05→21:25	438	×
583	福岡→札幌	11:05→13:15／11:05→13:20／10:05→12:15	883	儲足9000哩飛行哩數
358	福岡→東京	10:40→12:05／10:50→12:30／11:05→12:30	566	儲足2000哩飛行哩數
378	福岡→東京	21:10→22:35／21:00→22:30	566	儲足4500哩飛行哩數
822	福岡→名古屋	07:35→08:45／07:30→08:40	386	×
830	福岡→名古屋	18:50→20:00／18:25→19:35／18:20→19:30	386	×
324	福岡→關西	13:55→14:55／14:15→15:15	289	×
921	福岡→沖繩	09:00→10:40／09:00→10:35／09:05→10:45	537	儲足500哩飛行哩數
929	福岡→沖繩	17:40→19:20／19:55→21:30／20:40→21:35／17:40→19:20	537	儲足3000哩飛行哩數
932	沖繩→東京	20:00→22:10／19:50→22:10	984	儲足10000哩飛行哩數
498	沖繩→名古屋	18:20→20:15／18:10→20:15／18:25→20:20	832	儲足8500哩飛行哩數
896	沖繩→關西	17:45→19:30／14:30→16:20／17:30→19:15	740	儲足7500哩飛行哩數
920	沖繩→福岡	07:45→09:20／07:40→09:15	537	儲足1000哩飛行哩數
926	沖繩→福岡	15:25→17:00／18:40→20:15	537	儲足3500哩飛行哩數



ADVANCED>>高級 使用機種：B747／B777

班機編號	路線	時間(起飛→抵達)	基本飛行哩數	出現條件
500	札幌→東京	07:50→09:20	511	×
512	札幌→東京	14:25→15:55	511	儲足500哩飛行哩數
518	札幌→東京	18:10→19:40	511	儲足2500哩飛行哩數
148	小松→東京	19:55→21:00	211	×
505	東京→札幌	08:25→09:55	511	×
517	東京→札幌	15:30→17:00	511	儲足1000哩飛行哩數
527	東京→札幌	20:05→21:50	511	儲足3000哩飛行哩數
147	東京→小松	18:00→19:00	211	×
119	東京→關西	20:35→21:50	278	×
353	東京→福岡	07:20→09:05／07:25→09:05	566	×
357	東京→福岡	09:35→11:20／09:40→11:20	566	儲足1500哩飛行哩數
369	東京→福岡	15:40→17:25／15:45→17:25	566	×
373	東京→福岡	19:05→20:50／19:05→20:45	566	儲足3500哩飛行哩數
903	東京→沖繩	10:50→13:35／10:55→13:25	984	儲足4500哩飛行哩數
110	關西→東京	07:25→08:40／07:30→08:45	278	×
354	福岡→東京	08:20→09:45／08:15→09:45	566	×
366	福岡→東京	15:40→17:05／15:40→17:05	566	儲足2000哩飛行哩數
370	福岡→東京	18:15→19:40／18:15→19:45	566	×
372	福岡→東京	19:35→21:00／19:30→21:00／19:35→21:10	566	儲足4000哩飛行哩數
904	沖繩→東京	14:50→17:00／14:40→17:00／14:30→16:40	984	儲足5000哩飛行哩數

THE OMAKE OF OMAKE——獎品中的獎品

除了上述的外，遊戲中是實上有不少的隱藏要素，現在將他們一一刊出，好讓各機師們興奮一下。

1.特別塗裝機種

遊戲內出場的機種共有六種，B777、B747、B767、B737、MD-11、J-31，除了B767和J-31外，其餘四款機種均可以駕駛其特別版機種，方法亦十分簡單，就在選擇機種時，在該機種的一欄再按「↑、↓」來選擇便可。

2.新曲嗎？

一般在飛行時只會聽到效果聲，不過在「Flight Mode」中，出現「Landing」或「Take Off」這個Loading畫面時，一直按著特定的按掣，直至出到畫面時，更會出現特別的背景音樂。

Take Off——L1：TOP LANDING／R1：Air landscape · Higher And Higher ·(A Nice Airly Mix)

Landing——L1：TOP LANDING／R1：Midnight Blue

3.小遊戲也玩到你傻

遊戲內事實上有另外兩個小遊戲出場，至於出現條件如下；（兩個全是Flight Mode）

Towering Car de GO！——Middle難度在第二階段的「降落位置」取得20分／Advanced難度在第二階段的「接地位置」和「停止位置」取得10分

Mascara de GO！——Advanced難度在第四階段的「接地位置」和「停止位置」取得10分

4.日本全國機場任縱橫

一般來說，在「Flight Mode」中是需要取得一定分數才能啟動另一個機場可供玩者選擇，不過玩者若玩足一定次數的話，便可以一口氣玩到所有機場。總遊戲次數達30次的話，Beginner中所有路線便出場／Middle則是50次／而Advanced則是100次。

5.新機種、新搞作？

有否發覺B777、B737、MD-11，這三個機種沒出現呢？事實上這三款是屬於隱藏機種，需要在「Cruise Mode」中儲足一定的飛行哩數「Mile」才能得到，B737就是5000哩、MD-11是10000哩、B777則是20000哩，各位俾心機去儲吧！

6.這是甚麼畫面？

在遊戲結束時，達成特定的條件的話，會出現「空仔」的特別畫面，而這個畫面並不計於相片內的，所以要看足點。

出場畫面	條件
B737出現	與B737出現條件一樣
MD-11出現	與MD-11出現條件一樣
B777出現	與B777出現條件一樣
出現767所有路線	在Cruise Mode中玩過所有767共30條路線
出現747所有路線	在Cruise Mode中玩過所有747共20條路線
達成10小時飛行	在Cruise Mode中飛行時間總計10小時
達成30小時飛行	在Cruise Mode中飛行時間總計30小時
達成50小時飛行	在Cruise Mode中飛行時間總計50小時
達成100小時飛行	在Cruise Mode中飛行時間總計100小時

7.讓各位懷緬一下

相信有不少現者早已知道遊戲中有不少片段，現在將其取得條件刊出。

特別片段種類	條件
Ending Movie 1	共6種，各機各有一種，完成Flight Mode便可
Ending Movie 2	共6種，各機各有一種，完成Cruise Mode便可
寶物Movie 1	在Flight Mode中的Advanced用747以無續關和滿分完成版面／在Cruise Mode中飛行時間總計30小時
寶物Movie 2	在Flight Mode中的Advanced用777以無續關和滿分完成版面／在Cruise Mode中飛行時間總計50小時

TEXT：MARKS

Sega GT Homologation Special



SEGA所出的遊戲一直以來都得到各方面好評，而最近SEGA就推出了首個以「GT」為主題的賽車遊戲—《Sega GT》。既然今次《Sega GT》把高質素的畫面、新鮮的玩法、特別的考牌方式帶給大家，而筆者會把這遊戲最重要的「CHAMPIONSHIP MODE」進行徹底的攻略。此外當中不明的地方亦會為大家逐一解開，而不想有太多意外的朋友亦請留意以下的攻略。

SEGA產生全新賽車傳說

DRIVER LICENSE

眾所周知，License對車手來說彷彿是拿取比賽入場券的申請書，有了Lincese便可以參與該等級的比賽，不過這個Lincese只是賽車手踏出一步，而不是代表了可以參加所有大型賽事，因為就算完成SA級的DRIVER TEST，都只代表取得考取FACTORY LICENSE的ENTRY CLASS資格。在CHAMPIONSHIP中，「DRIVER LICENSE」的主要目的就是取得比賽資格必要的DRIVER LICENSE。

DRIVE TEST

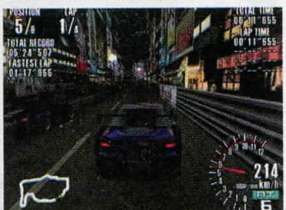
DRIVER LICENSE需要由ENTRY CLASS開始取得B、A、SA等四級，而每個等級的DRIVE TEST只要在指定的時間內完成其中一個測試，就可以往另一個等級進發。



WORKS CUP

這個就是各改裝製造廠商之間的比賽。不過想參與當中的賽事便必需在DRIVE TEST中，取得某間廠商的測試最佳成績，才能以首席車手的資格參加比賽，不過參賽資格只限於取得最佳成績的等級。





RACE

通過DRIVE TEST的測試之後，玩者便是利用開始的100萬買車，參加比賽賺錢買車的時候，而這種賽事會分為OFFICIAL RACE和EVENT RACE兩種。OFFICIAL RACE是大型官方比賽，每個等級都會準備了兩種比賽；EVENT RACE則是一些贊助商所舉行的賽事，當中會有很多不同比賽方法的賽事。

OFFICIAL RACE

遊戲進行時，主要的賽事就在「OFFICIAL RACE」之內。當中都會為不同級別準備了「~CLASS CUP」「~CLASS SPECIAL RACE」兩種賽事，前者是以DRIVER'S POINT制的系列賽事，而後者則是以WORK CAR和ORIGINAL CAR進行的單一比賽。不過不要將「SPECIAL RACE」與「DRIVER LICENSE的「WORK CUP」混淆。





EVENT RACE

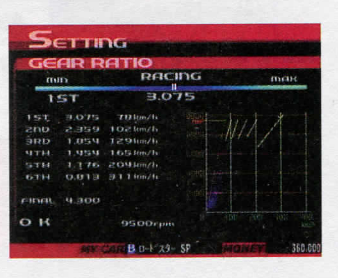
在這裏會有各式各樣的企業為了贊助冠軍而舉行的SPONSOR RACE，而當中準備了共18個這樣的EVENT。那些比賽的內容實在是多姿多彩，好像有以單純形式比賽的0~400、連續進行三場比賽、在限定時間內完成賽道等等。其中最重要的就是贏取這裏的SPONSOR RACE，得到企業無限期的贊助。其贊助商之後都會在每場贏取冠軍的比賽中以獎金作支援。





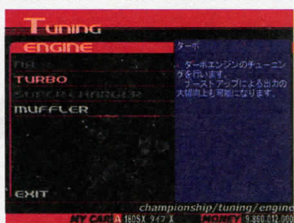
TUNING

最初使用剛剛買回來的汽車想要在比賽中取得好成績其實是一個非常困難的問題，因此TUNING要素是不可缺少的。玩者可以在這裏購買各種令汽車性能提升的TUNING PARTS，而PARTS的種類就有ENGINE、DRIVE TRAIN、SUSPENSION、BRAKE、TIRE等多種，不過最注重當然PARTS裝上後對汽車產生的變化。



ENGINE

當中有NA CHARGE、TURBO、SUPER CHARGER，以及進行空氣過濾的MUFFLER等改裝零件，而選擇哪種提升引擎性能的CHARGER會令到引擎產生加速力和馬力的不同數值。



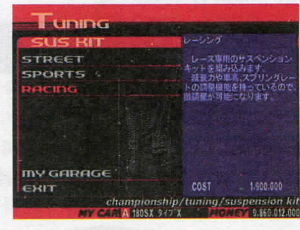
DRIVE TRAIN

可以改裝TRANSMISSION和CLUTCH，而更換TRANSMISSION後就可以進行改變齒輪比的比率，提升加速力或最高速度，但隨便改變其中一個波段的齒輪比時，可以會令汽車行駛產生不順暢的情況。



SUSPENSION

這裏可改裝影響汽車操作性能甚大的懸掛系統，而汽車的「大包圍」亦可改裝。改裝懸掛系統後，就可以調教彈簧強度、車身離地高度、懸掛系統的緩衝力等。



BRAKE

當車速提升之後，最初的BRAKE裝置便會出現不能突然減速的情況，所以更換強力的BRAKE就是TUNING時不可沒有的一部份。改裝之後，可以調教急速剎車時車身前後的移動。



TIRE · WHEEL

改裝成「Racing」的輪胎之後，就可以調教軟、中、硬三種軟硬度，而因應汽車的馬力、驅動形式，及賽車的結構來更改。



REDUCTING WEIGHT

這個就是其他賽車遊戲中的輕量化，將汽車內部沒有用途的東西棄掉，而且更把各項零件減輕，令汽車在起步時的加速力增加，而提高比賽時的競爭力。



CARROZZERIA

FACTORY

ENGINE的排氣量、ENGINE類型、驅動形式、車身等由玩者自行決定的各個部份，而交給工廠製造出一輛原創的車輛(ORIGINAL CAR)。當ENGINE的排氣量越大，其造價就越高，而經過詳細的考慮，就製造出一輛世界獨一無二的汽車。



FACTORY LICENSE

在CARROZZERIA中取得的FACTORY LICENSE就是參加大排氣量比賽不能沒有的LICENSE，而LICENSE CLASS會有ENTRY、B、A、SA四個。當完成所有的測試之後，就可以取得LICENSE，而製造一輛高性能的跑車是有必要的。



BUY & SELL

在遊戲開始時的買車以至取得新車後的賣車都可以在「CAR DEALER」中一併進行。CAR DEALER那裏不單可以購得最新車款，甚至二手車亦可以買到，只是除了WORK CAR和ORIGINAL CAR之外，基本上大部份日本車種都可在裏面找到。



CAR

在《Sega GT》登場的所有車輛之中，大致可以分為街車、WORK CAR及ORIGINAL CAR三種類型：

街車(市販車)：畫面中表示的市販車即是市面上販賣的車種，而二手車亦同樣屬性市販車。

WORK CAR(ワークカー)：這是參加WORK CUP而贏取冠車時，廠商所贈與的獎品。

ORIGINAL CAR(オリジナルカー)：這是從FACTORY中製造出原創車種，玩者可以自由決定跑車的性能。

TECHNIQUE

EASY MONEY

在CHAMPIONSHIP開始的時候，每每都會因為金錢不足，而令遊戲的進展大大減慢，而其實有一些賽道可以得到的回報會比較多，而筆者就會為大家介紹一下二個階段賺金錢的地方。

開始：第一個賺錢的比賽就是EVENT RACE的McDonald's OPEN RACE，因為比賽簡單又易贏，而且Bonus Car的售價比跟著的二場賽事較高，所以成為開始的賺錢地方。

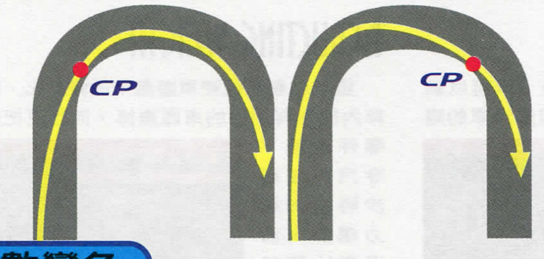
尾段：第二個賺錢的比賽則是0~400 TOURNAMENT，因為它只是進行加速比賽，而只要購買一輛初、中段加速能力良好的跑車(NSX)就可以輕易取得10,000,000獎金，由於購買這種車及改裝的費用昂貴，所以只可在中、尾段時進行。

DRIVING

賽車手只擁有一輛馬力強勁的跑車是不能縱橫賽道上各大小賽事，因為還欠缺了令其實力充揮發揮的駕駛技術，而最基本的就是取得最好的行車線，及CP (Clipping Point)。在進入彎角的時候，時間的差距會影響甚大。重點就在入彎時用高速通過，首先減速至最適合的速度，以理想的行車線入彎。

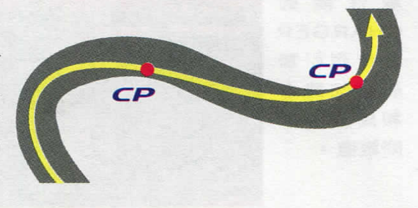
OUT · IN · OUT

在單獨的彎角上所取的行車線就是最基本的「OUT · IN · OUT」，不過重視加速的入彎方式—「SLOW IN · FAST OUT」亦同樣重要，而「SLOW IN」就是將速度回落至最適合。首先在入彎之前，將車移至外線，而減速至適當的速度，再切入內線。跟著在通過CP時，就可以踏盡油門向外線前進，從而離開彎角。



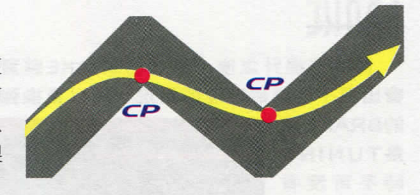
S TURN

如果以OUT · IN · OUT入彎的話，就會很難取得進入下一個彎角的行車線，所以首先取第一彎角最入的CP，令到進入下一個彎角時可以做到OUT · IN · OUT。



路障

向右轉入狹窄的彎角，便立刻由右大幅度轉向左，而損失大量時間。最直接是以兩個彎角的頂點作CP，而製造出近附直線的行車線。

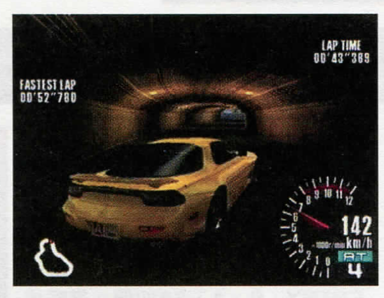


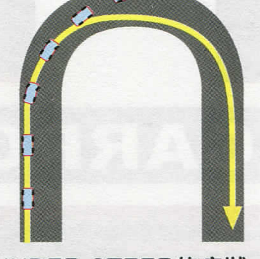
複數彎角

複數彎角是指連續多個彎角，以最基本的「OUT · IN · OUT」的駕駛方法是不能輕易通過的，而各彎角的行駛路線可以參考下面的圖片

STEERING

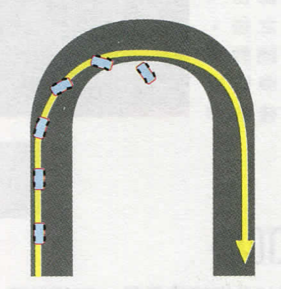
在賽道上，經常都會發生不同的事情，或人為的失誤，因此入彎時會發生很多向外線駛去，撞向內線防撞欄的情況。向外線駛去稱為「UNDER STEER」，而撞向內線防撞欄則稱為「OVER STEER」





UNDER STEER的症狀

- 入彎時太急剎車
- 前面換上了抓地力高的輪胎
- 前面的機械抓地性過高
- 前面的下墜力過高



OVER STEER的症狀

- 入彎時失去動力
- 後面換上了抓地力高的輪胎
- 後面的機械抓地性過高
- 後面的下墜力過高

OFFICIAL RACE

CLASS	RACE NAME	RACE 1	RACE 2	RACE 3	RACE 4	RACE 5
ENTRY CLASS	ENTRY CLASS CUP	Sky Peak Track	Sky Peak Hill	Night Section A	—	—
	ENTRY CLASS SPECIAL RACE	Night Ground<Rev>	—	—	—	—
B CLASS	B CLASS CUP	Sky Peak Hill	Great Rock Road	Snowy Mountain	Night Section B	—
	B CLASS SPECIAL RACE	Night Section A<Rev>	—	—	—	—
A CLASS	A CLASS CUP	Solid Circuit	Sky Peak Track	Deep Rock Road	Sky Peak Hill	Night Ground
	A CLASS SPECIAL RACE	Solid Circuit<Rev>	—	—	—	—
SA CLASS	SA CLASS CUP	Night Section A	Deep Rock Road	Night Ground	Snowy Mountain	Solid Circuit
	SA CLASS SPECIAL RACE	Sky Peak Hill<Rev>	—	—	—	—

EVENT RACE

CLASS	RACE NAME	RACE 1	RACE 2	RACE 3	LAP	LINCENSE
ENTRY CLASS	McDonald's OPEN RACE	Deep Rock Road	—	—	2	DL ENTRY
	MEGANE SUPER OPEN RACE	Sky Peak Hill	—	—	2	DL ENTRY
	ANA OPEN RACE	Sky Peak Track	—	—	2	DL ENTRY
	WONDA NOVICE CAR CUP	Snowy Mountain	Great Rock Road	Solid Circuit	2	DL ENTRY
	LAWSON ORIGINAL CAR CUP	Night Ground	Deep Rock Road<Rev>	Sky Peak Hill	2	DL ENTRY
	NA SMALL CAR RACE	Snowy Mountain	Sky Peak Track<Rev>	Night Section B	3	DL ENTRY
	AJINOMOTO TIME ATTACK	Snowy Mountain<Rev>	—	—	1	DL ENTRY
	Calbee TIME ATTACK	Deep Rock Road<Rev>	—	—	1	DL ENTRY
	0~400 TOURNAMENT	Industrial 400	—	—	4	DL ENTRY
	0~1000 TOURNAMENT	Heat Stage 1000	—	—	4	DL ENTRY
B CLASS	RINREI NOVICE CAR CUP	Night Ground	Sky Peak Hill<Rev>	Snowy Mountain<Rev>		DL B
	TARAMI ORIGINAL CAR CUP	Sky Peak Track	Solid Curcuit<Rev>	Night Section A<Rev>		DL B
	NA LIGHT CAR RACE	Night Ground<Rev>	Night Section B	Great Rock Road<Rev>		DL B
A CLASS	NTT COMMUNICATIONS NOVICE CAR CUP	Solid Circuit	Sprint Zone	Sky Peak Hill	3	DL A
	JOMO ORIGINAL CAR CUP	Great Rock Road	Sprint Zone<Rev>	Snowy Mountain<Rev>	3	DL A
	NA LARGE CAR RACE	Solid Circuit	Sprint Zone<Rev>	Sky Peak Hill<Rev>	3	DL A
SA CLASS	Pioneer MAX SPEED	SPRINT ZONE	—	—	1	DL SA
	BRIDGESTONE ENDURANCE	Night Section B<Rev>	—	—	15	DL SA

油門的收放

在入彎時，有沒有發覺經常遇上轉向不足的情況呢，其實是動力令速度太高，而離心力令車身向外漂去。如果在這情況下放開油門的話，就可以令車身頓時失去的動力而減低離心力，而車本身增加了轉向的角度，因此在入彎時，放一下油門便會使入彎更加安全。此外當車失去操控時，亦能回復至正常的操控。





開車速度

在開車時，很多人都會因為錯誤地踏油門，往往失去了開車時爭奪頭位，或跟上頭車的機會，而引致落敗收場，但究竟怎樣才可奪得這機會呢？在開車時踏油門會令到畫面右下角轉數錶的針向上移動。如錶針在紅色地帶的話，汽車就會出現原地磨TIRE的情況，而最好的是將錶針移至最接近紅色地帶的位置開車，便可以以最快的速度走上頭車的車群內。



WORK CUP

CLASS	RACE NAME	RACE 1	SPONSOR	PRIZE	BONUS
ENTRY CLASS	SUZUKI SPORT	Great Rock Road	"70,000"	"300,000"	SUZUKI SPORT ALTOWORK RS/Z
	STI	Great Rock Road	"70,000"	"300,000"	STI PLEO RS
	DRS	Great Rock Road	"70,000"	"300,000"	DRS Opti AERODOWN Beex
	MUGEN	Great Rock Road	"70,000"	"300,000"	MUGEN Z TURBO
	MAZDA SPEED	Great Rock Road	"70,000"	"300,000"	MAZDASPEED AZ-1
	RALLIART	Great Rock Road	"70,000"	"300,000"	RALLIART toppo BJ R
B CLASS	DRS	Sky Peak Hill	"150,000"	"500,000"	DRS storia X4
	TRD	Sky Peak Hill	"150,000"	"500,000"	BP APEX KRAFT TRUENO
	NISMO	Sky Peak Hill	"150,000"	"500,000"	NISMO PULSAR SERIE VZ-R N1 version II
	MUGEN	Sky Peak Hill	"150,000"	"500,000"	MUGEN CIVIC TYPE R
	MAZDA SPEED	Sky Peak Hill	"150,000"	"500,000"	MAZDASPEED ROADSTER SPECIAL PACKAGE
	RALLIART	Sky Peak Hill	"150,000"	"500,000"	RALLIART MIRAGE CYBORG ZR
A CLASS	STI	Night Section A	"250,000"	"1,000,000"	CUSCO SUBARU IMPREZA
	TRD	Night Section A	"250,000"	"1,000,000"	MOMOCORSE APEX MR2
	NISMO	Night Section A	"250,000"	"1,000,000"	XANAVI ARTA SILVIA
	MUGEN	Night Section A	"250,000"	"1,000,000"	MUGEN INTEGRA TYPE R
	MAZDA SPEED	Night Section A	"250,000"	"1,000,000"	MAZDASPEED ROADSTER C-spec
	RALLIART	Night Section A	"250,000"	"1,000,000"	RALLIART LANCER GSR EVOLUTION VI
SA CLASS	STI	Snowy Mountain<Rev>	"350,000"	"2,000,000"	STI IMPREZA 22B-Sti
	TRD	Snowy Mountain<Rev>	"350,000"	"2,000,000"	Castrol TOM'S SUPRA
	NISMO	Snowy Mountain<Rev>	"350,000"	"2,000,000"	PENNZOIL NISMO GT-R
	MUGEN	Snowy Mountain<Rev>	"350,000"	"2,000,000"	Castrol MUGEN NSX
	MAZDA SPEED	Snowy Mountain<Rev>	"350,000"	"2,000,000"	RE Amemiya Matsumoto-Kiyoshi RX7
	RALLIART	Snowy Mountain<Rev>	"350,000"	"2,000,000"	RALLIART GTO TWIN TURBO

RACE 6	DISPLACEMENT	CONDITION	SPONSOR	PRIZE	BONUS
—	1000cc以下	—	"70,000"	"1,500,000"	Cappuccino
—	1000cc以下	"Work Car,Original Car"	"100,000"	"500,000"	ROADSTER RS
—	1600cc以下	—	"150,000"	"3,000,000"	PULSAR SERIE VZ-R N1 version II(JN15)
—	1600cc以下	"Work Car,Original Car"	"200,000"	"1,000,000"	Silvia spec-R AERO (S15)
—	2000cc以下	—	"250,000"	"5,000,000"	S2000
—	2000cc以下	"Work Car,Original Car"	"300,000"	"1,500,000"	Fairlady Z Version S Twin Turbo 2seater(CZ32)
Night Section B	—	—	"350,000"	"8,000,000"	???
—	—	"Work Car,Original Car"	"400,000"	"2,000,000"	???

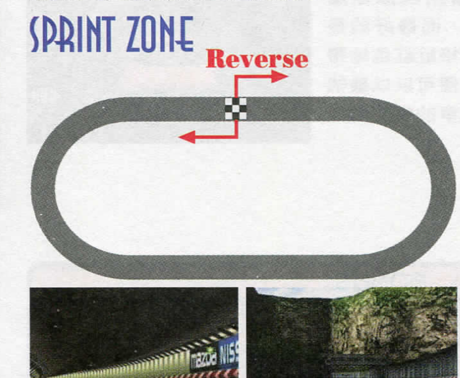
DISPLACEMENT	CONDITION	SPONSOR	PRIZE	BONUS 1	BONUS 2
—	—	"50,000"	"100,000"	ROADSTER SPECIAL PACKAGE	—
—	—	"100,000"	"300,000"	SPRINTER TRUENO GT APEX(AE86)	—
—	—	"150,000"	"500,000"	180SX TYPE X(RPS13)	—
1000cc以下	引擎有改裝的市販車	"50,000"	"1,000,000"	storia X4	—
1000cc以下	Original Car	"50,000"	"1,000,000"	MOLE-RX(BODY)	Z TURBO
1000cc以下	NA 引擎車	"50,000"	"3,000,000"	CIVIC TYPE R	—
—	—	"70,000"	"2,000,000"	CELICA SS-II Super Strut Package	—
—	—	"100,000"	"3,000,000"	MR-S S EDITION	—
—	—	"70,000"	"10,000,000"	Kansas-F6F(BODY)	ANFINI RX-7 Type RB
—	—	"70,000"	"10,000,000"	DEUTERON(BODY)	???
1900cc以下	引擎有改裝的市販車	"100,000"	"3,000,000"	ALTEZZA TRD RACING MODEL	—
1900cc以下	Original Car	"100,000"	"3,000,000"	Mcs-501(BODY)	???
1900cc以下	NA 引擎車	"100,000"	"5,000,000"	INTEGAR TYPE R	—
—	引擎有改裝的市販車	"200,000"	"5,000,000"	Silvia AUTECH Version K'sMF-T(S14)	—
—	Original Car	"200,000"	"5,000,000"	???	???
—	NA 引擎車	"200,000"	"8,000,000"	???	???
—	"市販車,Original Car"	"400,000"	"3,000,000"	RX-7 A-spec TYPE -15th	—
—	"市販車,Original Car"	"400,000"	"10,000,000"	TN 240(BODY)	Impreza 22B-Sti

＊DL=Driver License

RACE

在遊戲中共有12條不同的賽道，而其中的條更會有REVERSE版本。由於每條賽道結構都不相同，令賽道的難易度亦有分別，所以筆者現在為大家簡略地講解每條賽道的特點和應該留意的彎角等，希望這些資料可以幫助大家奪取各條賽道的冠軍。

SPRINT ZONE

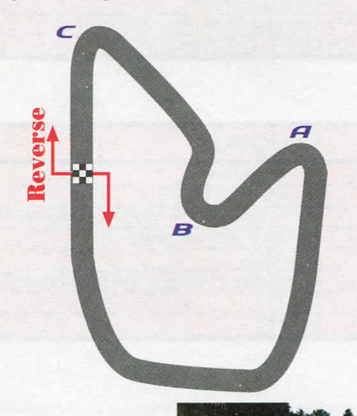






由兩組長長的直路和高速彎角所結合成這條高速橢圓形的賽道。進行這條賽道時應該在SETTING調教最高速重視。在進入斜坡式的高速彎角時，最好作稍為減速，令失去控制的機會減低，而且更要小心在隧道內的高速彎角，不要太接近內檔，否則很容易撞向內側的牆身，難以追回失去的位置，而這條賽道暫時最強的跑車就是直路之王HONDA NSX。

SOLID CIRCUIT



由長直路和低、中、高速的不同彎角組成的賽車場。由於連續三個的低速彎角，而需要抑制速度，以免出現UNDER STEER的情況。

NORMAL：

1.在進入A彎時，利用輕放油門的轉向增加和黃線區的廣闊轉彎空位

2.接下來的B彎角就是最急的低速彎角，入彎前必須將車速減至100左右。

3.C彎是終點前的最後一個彎角，不要以為高速可以通過，否則會UNDER STEER。

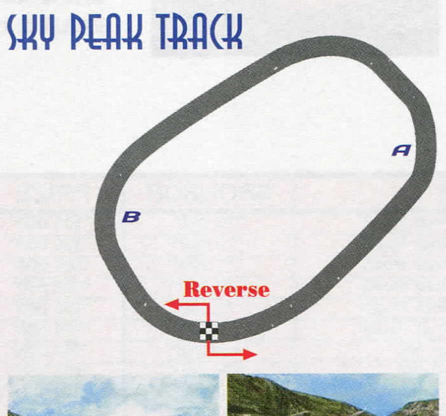
REVERSE：

1.通過起點前的C彎前，要將車移至外線來增加入彎距離，入彎時需要作少許放油門(車速高)。

2.進入B彎前的彎角前，已經需要開始減速，入彎時會比NORMAL容易。

3.入彎前，先駛入黃線區，減少入彎時的角度。

SKY PEAK TRACK







在遊覽島上興建的小型橢圓賽車場，而賽道表面更鋪設了一些緩慢的路面，不過平均時速亦可以超過200km/h，還有賽道寬闊不用擔心取線問題。

NORMAL：

1.通過A彎的時候，需要輕放油門來緩和高車速的失控。

2.在B彎時，小心這裏很容易令輪胎打滑而失控。

REVERSE：

1.B彎在REVERSE時會比較容量通過。

2.這個A彎和NORMAL時的一樣。

SKY PEAK HILL



由瀝青和石塊的路面組合而成的中高速賽道。當中會有S TURN、髮夾彎、障礙物等技術性的彎角，而要求正確的入彎操作及取線，因此齒輪比需要設定為加速重視。

NORMAL：

1.雖然A彎開始時比較容易，但尾段會急速起來的，車速需要減至150km/h左右。

2.B路段是石塊路段，而且亦是連續S TURN的地方，這裏需要不斷以放油門來入彎。

3.C彎是整條賽道中最容易失去冠軍的彎角，因為減速不足就會向入口左面凹陷的防撞欄。

4.進入D彎前，如減速不足，可以放橫撞向沙地前的防撞欄，令車身反彈向終於那邊的直路。

REVERSE：

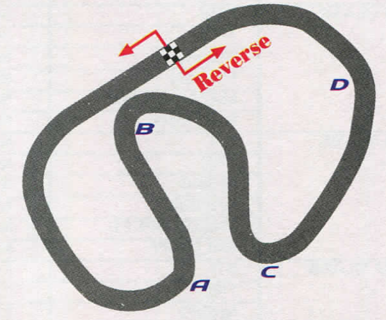
1.可以同樣利用NORMAL的反射方法。

2.在進入C彎前，車速必須減至110km/h左右，否則必撞防撞欄。

3.要順利通過B路段的話，車身離地不能太低，而且彈簧亦不能丸硬。

4.中段只要放下油門，便可通過。

GREAT ROCK ROAD







空中有著橙色燃燒感覺的賽道。雖然幾乎全部彎角都屬於中、高速類，但路面狹窄，令到需要減速入彎。賽道中向入凹的複合彎角會因行駛不同方向，而令改變時間。

NORMAL：

1.由於A彎很容易UNDER STEER，所以減速之餘亦以放油門入彎。

2.這是賽道中最急的彎角。入彎前，需要減至100km/h左右。

3.駛下斜坡後，立即入彎，而且路面狹窄，很容易產生失控。

4.這高速彎角中段會較急，應放油門防打滑。

REVERSE：

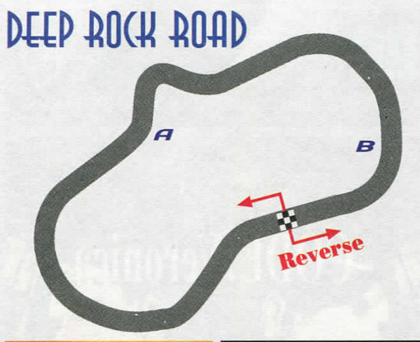
1.在REVERSE時，反而覺得D彎的難度減少了。

2.入C彎前先將車速稍為，而進入狹窄的彎道上。

3.B彎同樣需要100km/h入彎，不過UNDER STEER的機會減少了。

4.因沒有砂地的威脅，而入彎時可以稍稍提高車速。

DEEP ROCK ROAD





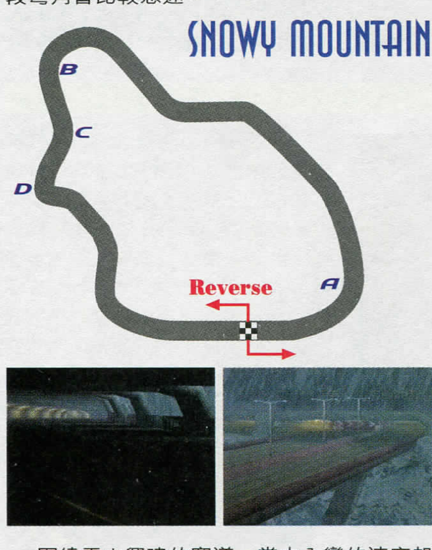
有著與GREAT ROCK ROAD同樣直路的高速賽道，由於各彎角大，所以就算高馬力的車亦可以踏盡油門繞圈。不過因為岩壁突出來，令視野的能見度減低。

NORMAL& REVERSE：

1.可以由A彎角向凸起的內檔取條直線的行車線。

2.雖然終點前的B彎看似沒有甚麼，但後段彎角會比較急速。

SNOWY MOUNTAIN



圍繞雪山興建的賽道。當中入彎的速度起跌會很大，所以加速力需要較為重視，不過在通過狹窄的隧道區時，要稍為減速以免亂撞牆身。

NORMAL：

1.在進入A彎前，必須沿著內線而入彎，否則很容易撞向外側的防撞欄。

2.在B點的隧道彎角，可以放油門來入彎，不過小心撞牆失控。

3.進入C彎前，需要從外檔切入。

4.雖然D彎比較急速，但從外檔切入就會比較容易。

REVERSE：

1.入D彎前，先駛入前一個彎的內側砂地，再減速或放油門切入。

2.進入C彎時，應提升提早入彎，否則必定撞向外側的牆壁。

3.和NORMAL時同樣。

4.入A彎時，早一點作出入彎動作，就可以取得一條最好行車線，否則會UNDER STEER。

NIGHT GROUND







這是在被黑暗包裹著的森林中行駛的高速小型賽道。由於照明的燈光少，所以前面的景象很難見到，而駕駛時就要慎重一點。不過當中的暗S TURN必需提早一點切入。

NORMAL：

1.進入A彎時，不單需要由外檔切入，而且再要稍為減速，不過切勿轉向太深。

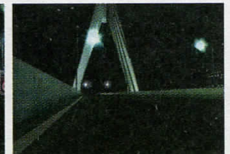
REVERSE：

1.雖然首個彎角可以輕易通過，但下一個就要看清楚才入彎。

NIGHT SECTION A







連接普通道路與高速公路的市街賽道。當中有很多不能進行回避的彎角，只要稍一不慎就會撞向牆壁，而損失大量的時間。整條賽道都需要由最高速度大幅減低的高能性BRAKING。

NORMAL：

1. 由於A彎路面狹窄，因此需要完全放油門入彎，或之前作減速準備。

2. 因為道路口狹窄，所以需要較遲入彎，來增加入彎入口的寬度。

3.雖然不是什麼大彎，但全速通過必會撞向牆壁，因此入彎時需要輕放油門。

4.進入D彎前，作適當的減速，而且提早少許切入。

5.由於E彎前有一條加速的直路，所以首先進行大幅減速才入這個U-TURN彎。

REVERSE：

1.與NORMAL時相同。

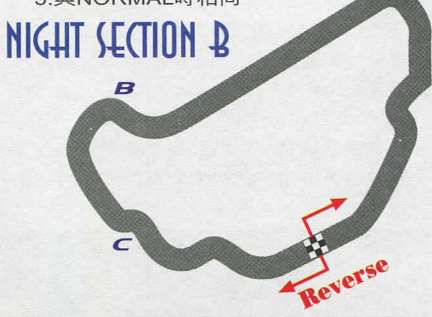
2.可以以放油門，早切入來入彎。

3.與NORMAL時相同。

4.提早切入及減速。

5.與NORMAL時相同。

NIGHT SECTION B







與NIGHT SECTION A互通的市街賽道。同樣需要在高速時以完全剎車飛快切入直角彎位、障礙物，以及突然非常狹窄的隧道等，因此成為難度最高的賽道。

NORMAL：

1.提早入彎之外，可以利用黃線區域作增大彎角的弧度。

2.在入彎的途中進行減速，而作進入下一個彎角的準備。

3.C路段全都是複合彎角，所以要留意行車線的安排。

REVERSE：

1.在REVERSE中，C點的複合彎角的入彎準備需要調整。

2.不單需要大幅減速，而要提早切入彎角。

3.首先進入黃線區，再交油門切入。

INDUSTRIAL 400



設置在工業地區的400m直路跑道。當中的勝負就在開始時的加速力，所以需要有調整齒輪比的技巧。

HEAT STAGE 1000



在接近邊境設置的1000m直路跑道。開始時的加速可以沒有，但中、高轉數的加速和速度是必須的。

TEXT：對B.OW.用B.O.W. NEMESIS-T00

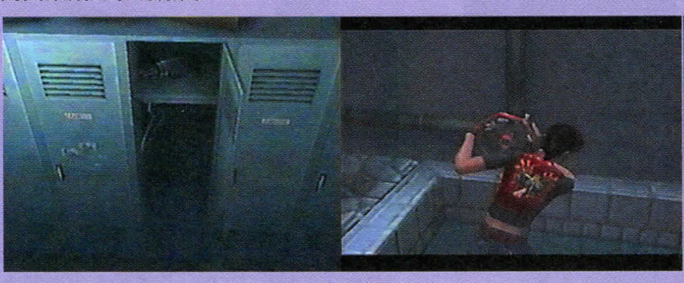
BIOHAZARD 完全爆機攻略（二）
CODE:Veronica

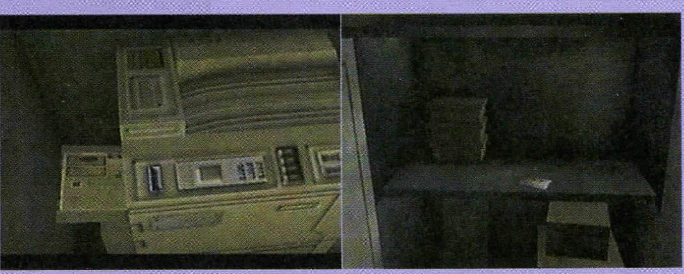
DC
製造商：CAPCOM　售價：6800日圓
發售日：發售中　容量：GD-ROM×2
記憶：11 BLOCKS或以上
1P／AVG／MEM／對應震動PACK／對應VGA BOX



上期Claire成功在大閘降下前逃回警備室前走廊，下一步是左邊的「儲物櫃室（035）」，由於這裡比較狹窄，戰鬥是很難避免的。但要留意弩的攻擊力其實非常弱，最好趁喪屍在遠處時才使用，而調查這間房其中兩格儲物櫃及通往「浴室」的門邊的屍均可得到弩之箭。「浴室（036）」有兩隻喪屍，要避開他們並不困難，而如果將浴池邊的水掣關掉，便可取下排水口下的「附有名牌的鎖匙（ダク付きの鍵）」。

取了這鎖匙後，便可到「警備室（037）」。門旁邊的詐死喪屍附近有一株綠色藥草，故此要小心不要被他咬腳，開動這裡左邊的儀器便可取下影印機的「訓練所之地圖」，之後便要處理另外兩隻喪屍。這裡另一個房間有一個保險箱，使用剛才到手的鎖匙便可把它打開取下「弩用火藥」，只要將它和弩之箭組合便可得到攻擊力極強的「火藥箭」，但由於整個遊戲並不是有很多弩用火藥故此切勿亂用。



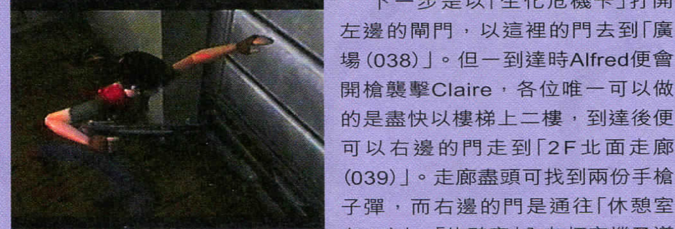


新敵人 Bander snatch









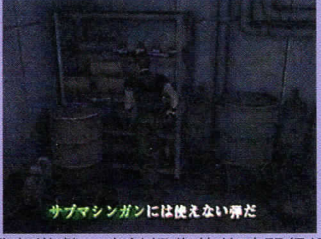
下一步是以「生化危機卡」打開左邊的閘門，以這裡的門去到「廣場（038）」。但一到達時Alfred便會開槍襲擊Claire，各位唯一可以做的是盡快以樓梯上二樓，到達後便可以右邊的門走到「2F北面走廊（039）」。走廊盡頭可找到兩份手槍子彈，而右邊的門是通往「休憩室（040）」，「休憩室」內有打字機及道具箱，各位最好趁現在整理一下道具。房間內除了可找到綠色藥草及色帶外，更有一樽「止血劑」，但現在未是時候帶它回去囚犯管理室……

之後是到另一扇門到「倉庫（041）」，不過這時Alfred將大閘關掉……「倉庫」內可找到一對沒有子彈的「半自動機槍M-10」，取了後門會被關上，一隻似曾相識的單手怪物——Bander snatch便會出現。牠的速度好像很慢，但其實牠時常會利用其右手作高速移動，而攻擊力比喪屍高，體力低於四成時被牠抓著頭的話更會立即死亡。故此最好用火藥箭速戰速決，但要留意牠第一次被擊中後會有一小段無敵時間（即受傷的動作）。擊敗牠後下層的門便會開啟，但另一隻Bander snatch會出現並抓著Claire的頭，幸好破窗而入的Steve將牠幹掉。由於手上有一對半自動機槍，今次終於可換取Gold Luger，但取了機槍子彈後Alfred便會啟動升降機送他們到B1的「升降機場（042）」。



Steve 的身世





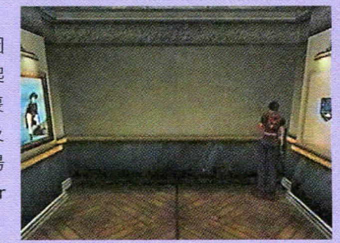




到步後各位便會暫時改用Steve進行遊戲，由於操作他的時間很短（到了「南側地下水道（046）」的鐵橋便會回復操作Claire），各位可以放心幹掉所有喪屍。不過要留意M-10的攻擊力很低，故此最好要同時用兩支槍攻擊同一個敵人（按L），並要利用燃料罐殺敵。由於Steve是不會取下這裡任何彈藥（因為不是M-10用的），故此各位可以立刻以右邊的門到「地下換氣室（045）」，清場後便可以樓梯上的門到「南側地下水

道」。這時Claire便會趕到，而當Claire問到Steve的父母時卻令他十分憤怒，平伏心情後二人便會乘升降機到二樓的「司令室(047)」。

到步後Steve回立即走到「車房(048)」的二樓部份，跟著他來到車房二樓時木橋便會倒塌，二人因此跌進車房的一樓部份。這時一隻喪屍正向他們走近，本來這不是問題，但Steve一看見這胖子喪屍後竟不敢動手，直至他襲擊Claire時才忍痛「大義滅親」——原來這胖子是Steve的父親！



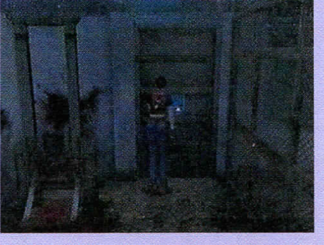
Steve冷靜下來便會說出自己的身世。Steve的父親是UMBRELLA的職員，但他卻盜取公司的情報圖利，結果令Steve的母親被殺，他和Steve則被送到這監獄。這EVENT完結後便會正式回復操作Claire。爬上「車房」角落的木箱取得油罐上的手槍子彈後便可以用這裡左邊的門進入「車房橫通道(049)」，各位在殺喪屍之餘要留意通道角落地下的手槍子彈，以這裡前方盡頭的門來到「模型展示室(081)」。這裡設有打字機及色帶，而重要道具只有「鷹之板(イーグルプレート)」，似乎是在「斷頭台廣場(008)」或訓練所的「廣場(038)」所欠缺的道具。既然已找到止血劑，不妨先回囚犯管理室一次吧。(但事實上回公邸使用Gold Luger開門先也可，亦不會影響故事)

回到刑務所





回去的方法是利用「車房」另一扇門到「戰車停泊處(050)」，這裡可找到一份弩之箭，但要先過了喪屍犬這一關。另一扇門是通往訓練場，若未殺沙蟲便要小心了。之後便可經原路回到「囚犯管理室(001)」(當然要帶止血劑)，將止血劑交給羅特利哥後Claire便會將打火機留下，而羅特利哥則將「開鎖工具(キーピック，它會取代了打火機)」送給Claire，有了它便可將所有簡單的鎖解開包括「珠寶箱」以取得裡面的強力彈藥。





下一步是回到斷頭台廣場，解決所有喪屍後在斷頭台旁邊的木板使用「鷹之板」便會出現一條秘道(內有兩隻喪屍)，這是通往「醫療棟前通道(027)」的秘道。「醫療棟前通道」有兩隻喪屍，幸好可利用燃料罐殺敵。前方盡頭的門是通往「監視室」的後方，只要爬上箱子繞到另一邊推便可以這原本被阻塞的門回到「監視室」，更可取回原本不能帶走的道具。

之後以「醫療棟前通道」另一扇門進入「醫療室(028)」(門附近有綠色藥草)，這裡可找到的道具只有手槍子彈及急救噴劑各一份，而另一房間有一份FILE「解剖醫生之手記」。之後是進入「行刑室(029)」，裡面可找到的道具有紅色藥草、手槍子彈及珠寶箱。







回到醫療室後，屍體袋內的醫生喪屍原來已爬了出來，更在吃另一隻喪屍。由於醫生喪屍的速度高，最好以火藥箭把他一擊幹掉，醫生喪屍死後會掉下一顆「玻璃之眼球(ガラスの目玉)」，把它裝在另一房間的人體模型後便會出現通往「拷問室前通道」的樓梯。「拷問室前通道(030)」有不少蝙蝠，若沒有打火機便只能選擇戰鬥或逃走了(但留意途中有一株綠色藥草)。「拷問室(031)」內有三隻喪屍，處理他們後便可取下桌上的手槍子彈及木架上的弩之箭，之後便以樓梯到下層的「試練之房間(032)」。這裡中央的石像有一把「生銹之劍(さびた劍)」，不過取了它後房間便會有毒氣出現，但其實只要將那持盾的石像逆時針轉半個圈(推旁邊的橫鐵)便可令毒氣散去。而剛才持劍的石像會變成了「鐵處女(Iron Maiden，刑具名)」，將生銹劍插進它中央的洞後便要立刻遠離它將裡面的喪屍擊殺，之後便可在鐵處女內取得「鋼琴轉軸(ピアノロール)」。而這時刑務所已沒有甚麼可以做，是時候返回公邸了。



神秘的私邸

返回公邸的「秘書室(014)」後(小心途中有兩隻Bander snatch及數隻喪屍)，首先整理一下道具，然後便可用Gold Luger開「執務室(051)」的門。這房間的可取的道具只有茶几上的手槍子彈，開動電腦看完Alfred殘殺蜻蜓的短片後電腦便會要求各位輸入密碼，提示正是在桌上的memo。各位只要依memo的指示按音樂盒的掣(途中不可按Reset中斷操作)便可知道密碼，輸入密碼後音樂盒便會移開現出一條秘道，但一隻Bander snatch會突然破窗而入，不過各位可以不理他直接走到秘道逃掉(要留意秘道中有一株藍色藥草)。秘道通往一條橋，上了樓梯後便會進入私邸的範圍。



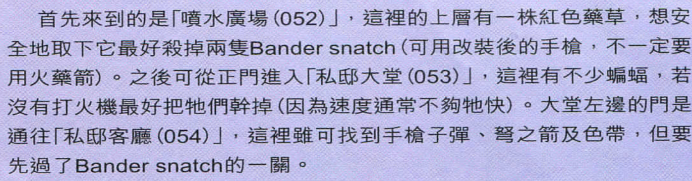








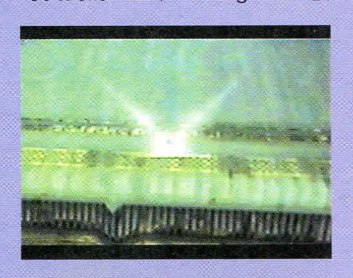



首先來到的是「噴水廣場(052)」，這裡的上層有一株紅色藥草，想安全地取下它最好殺掉兩隻Bander snatch(可用改裝後的手槍，不一定要用火藥箭)。之後可從正門進入「私邸大堂(053)」，這裡有不少蝙蝠，若沒有打火機最好把牠們幹掉(因為速度通常不夠牠快)。大堂左邊的門是通往「私邸客廳(054)」，這裡雖可找到手槍子彈、弩之箭及色帶，但要先過了Bander snatch的一關。

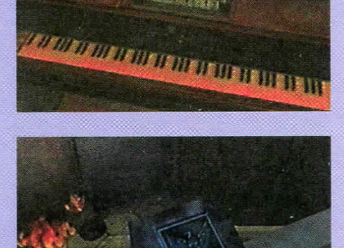
經樓梯來到二樓後，可先在露台(055)取下手槍子彈及急救噴劑，然後便可進入「寢室前走廊(056)」。一進入後Claire便會聽到Alfred和一個女性談話，照對話內容及那女性的外貌看，她似乎就是Alfred的妹妹Alexia，不過Claire一度因為站得太近而險些被Alexia發現，幸好最後也化險為夷。當「他們」(遲些便會知道為何有引號)走了後便可以開始調查，走廊入口附近櫃子上有一份手槍子彈，「Alexia寢室(057)」入口附近有一株綠色藥草。取了後便可進入這Alexia寢室，將音樂盒停下後身後梯子便會升起露出一張床，床邊有一條相信是公邸用的「銀之鍵」，取了它後梯子會再度降下。由於梯子這時根本爬不上，而音樂盒又似乎要找到某些東西才可開啟，故此可以離開到另一邊的「Alfred寢室(058)」調查，這裡的設計和Alexia寢室近乎一樣，不過音樂盒早已關上，唯一可找到的FILE「Message card」似乎並不是解謎的提示，似乎是回公邸的時候了。









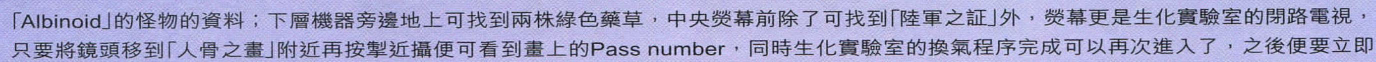


回到秘書室時最好先利用道具箱整理道具(記得帶鋼琴轉軸及生化危機卡)，之後便可到二樓另一邊的房間利用銀之鍵開門。這是一間「賭場酒吧(059)」，裡面可找到的道具有入口旁邊木架的手槍子彈、輪盤桌上的弩用火藥箭及吧台上兩株綠色藥草，而將鋼琴轉軸裝在鋼琴上後便可取下角子老虎機下的「王樣蟻之物件(王様蟻のオブジェ)」，似乎就是Alfred寢室的音樂盒所缺少的東西。

之後來到一樓會議室前走廊，以銀之鍵開啟「會議室(033)」的門，這裡又有兩隻Bander snatch，把牠們擊倒後便可安心調查。這裡牆邊的椅子上有手槍子彈，房間盡頭的主席位置上可找到FILE「Hunk之報告書」，Hunk其實即是大家熟悉的「第四生還者」，房間中央的地毯上有另一塊「鷹之板」，故此下一個目的地是訓練所的廣場。

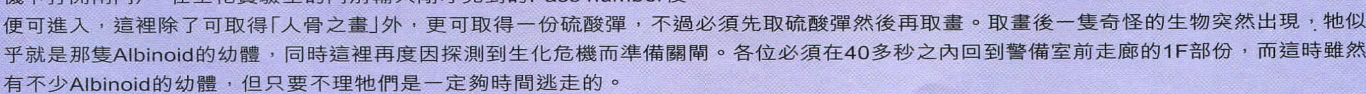
回到廣場後，將這塊鷹之板裝上廣場二樓的凹位後，便會得到一張「紋章卡(エンブレムカード)」，其他訓練所的閘門便是要用這卡打開，至於開門次序同樣是沒有限制，各位可自行嘗試哪一種途徑會使用最少時間(本攻略是從司令室開始)。

回到訓練場經戰車停泊處及車房乘一樓的升降機到二樓的「司令室(047)」，以紋章卡打開閘門後便可開始調查，上層的座位旁邊地上有一份榴彈發射器用的「榴彈(グレネード彈)」，牆上熒幕上的是一隻名叫


「Albinoid」的怪物的資料；下層機器旁邊地上可找到兩株綠色藥草，中央熒幕前除了可找到「陸軍之証」外，熒幕更是生化實驗室的閉路電視，只要將鏡頭移到「人骨之畫」附近再按擊近攝便可看到畫上的Pass number，同時生化實驗室的換氣程序完成可以再次進入了，之後便要立即走到通往廣場的門逃掉。今次則是用廣場的鐵梯到B1的「地下換氣室(045)」(要用紋章卡開閘門)，之後是到「備品倉庫前通道(043)」，目的當然是取回之前Steve不能取的彈藥。這房間的櫃子上有一份榴彈，而用紋章卡開啟閘門後更可找到「榴彈發射器」。之後是到備品倉庫(044)，解決所有喪屍後便可取得櫃子內的「硫酸彈」(要用開鎖工具)，房間盡頭的木櫃則有一份手槍子彈，其餘的東西均對Claire沒有用所以是不會取下的。

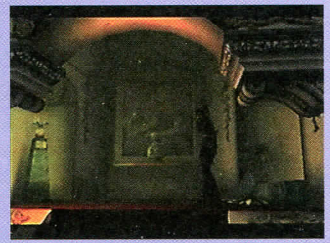


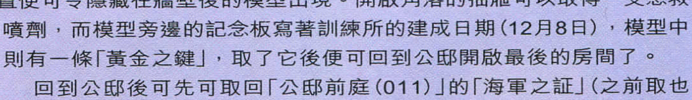
完成了以上工作後，今次終於要回到準備室(026)，之前要用生化危機卡打開閘門)，在生化實驗室的門前輸入剛才見到的Pass number後便可進入，這裡除了可取得「人骨之畫」外，更可取得一份硫酸彈，不過必須先取硫酸彈然後再取畫。取畫後一隻奇怪的生物突然出現，牠似乎就是那隻Albinoid的幼體，同時這裡再度因探測到生化危機而準備關閘。各位必須在40多秒之內回到警備室前走廊的1F部份，而這時雖然有不少Albinoid的幼體，但只要不理牠們是一定夠時間逃走的。


下一步當然是將「人骨之畫」掛回「模型展示室(081)」的牆上吧！不過在此之前可以先將沙蟲幹掉，對付的方法當然是趁牠升上地面時候攻擊，要留意的是牠不一定每一次也停留很長時間、而攻擊則一定要在牠大叫時正面射牠的頭(不能打背脊)才可令牠受傷，最有效的武器是火藥箭(弩)、硫酸彈或榴彈(榴彈發射器)。至於為何要打敗牠？遲些再說吧……

回到「模型展示室(081)」後，將「人骨之畫」掛到原本「鷹之板」的位置便可令隱藏在牆壁後的模型出現。開啟角落的抽屜可以取得一支急救噴劑，而模型旁邊的記念板寫著訓練所的建成日期(12月8日)，模型中則有一條「黃金之鍵」，取了它後便可回到公邸開啟最後的房間了。



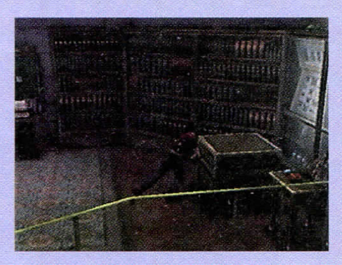



回到公邸後可先可取回「公邸前庭(011)」的「海軍之証」(之前取也可)，之後便可以黃金之鍵進入位於會議室前通道盡頭的「肖像畫之間(034)」。上層的少年Alfred畫像有一份FILE「家主繼承之祝詞」，旁邊的燭台則是Alfred的父親亞歷山大(アレクサンダー)繼任家主時所收到的禮物，這兩件東西正是新的謎題的提示。下層的六幅畫均是Ashford家族的歷代家主，各位必須依先後次序按掣，然後再按Alfred畫像的掣，

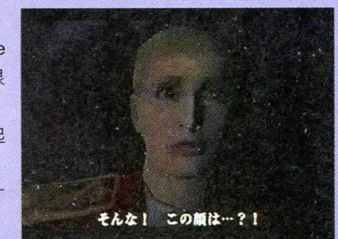
次序正確才可得到道具(否則要再按掣Reset)。不過因語言問題，相信各位最多只會知道第一代家主Veronica(ベロニカ)及第六代家主亞歷山大是哪幅畫吧！那麼我便給兩點提示：一、第二代家主史達靈(スタンリー)是第三代家主杜馬斯(トーマス)及第四代家主亞瑟(アーサー)的父親；二、杜馬斯和亞瑟是孖生兄弟，二人的分別在他們所收到的禮物。總之若次序正確的話Alfred畫像便會轉動，露出背後的Alexia畫像，畫像前方有FILE提及「陶器之壺」，只要調查它的正上方便可取得「女王蟻之物件」。(根據畫的內容，Alexia豈不是真正家主？)那麼是時候回去私邸處理音樂盒的機關了。

Alexia的真面目？





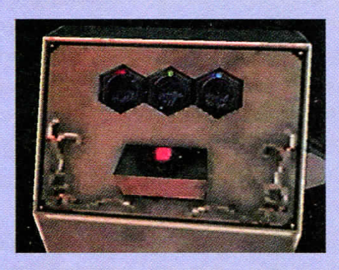
回到公邸的途中會出現不少喪屍，而噴水廣場更會再次有Bandersnatch，戰鬥是難免的。至於私邸內的蝙蝠亦變成了喪屍，終之過了他們的一關便可立刻進入Alexia寢室，將「女王蟻之物件」裝在音樂盒上便可把它打開取得裡面的「音樂盒盤(オルゴール盤)」。之後是到Alfred寢室的音樂盒使用「王樣蟻之物件」把它打開，然後將「音樂盒盤」裝上音樂盒上，便可令房內的床下降出現一條往上爬的梯子。爬上去便會到達「玩具房間(060)」，這裡可找到一株綠色藥草及一隻「銀之蜻蜓(銀のトンボ)」，它有甚麼作用？牆上的巨蟻有一個孔，不知大家還記不記得那殘殺蜻蜓的短片呢？各位只要調查一下那「銀之蜻蜓」便可把翅膀除下，之後當然是那它去「餵蟻」了。之後旋轉木馬便會轉動，接通了一條通往「學習房間(061)」的梯子。這學習房間的書桌旁邊地上有一份手槍子彈，書桌則有一份色帶，同時亦設有打字機。左邊的梯子旁邊可找到FILE「新聞剪報」，內容似乎關於Alexia。右邊櫃子上東西雖然Claire不夠高取，但只要將箱子推至那櫃子前便可爬上箱子取櫃上的FILE「Alfred告白手記」和「空軍之証」。之後便可用旋轉木馬上往下爬的梯子回到Alexia寢室(因為之前移了位)。



回到Alexia寢室後本來應該離開，但這時Alexia不知在哪裡走出來，更用狙擊槍攻擊Claire。幸好Steve出現，更擊中了Alexia(不過Steve自己亦受了傷)，Alexia用房中的暗門逃回Alfred寢室，二人當然立即跟隨。

到了Alfred寢室後，二人找不到Alexia，不過竟然找到她的衣服，還有一個金色的假髮。當Claire想拿起那假髮時，躲在床頂的Alfred突然跳下用槍桿襲擊Claire，Steve之後一腳將他踢倒。更奇怪的事出現了，在他們眼前的Alfred竟然化了一個女妝！Alfred從鏡子看見自己的樣子後似乎受了很大刺激走了，明顯剛才的Alexia是Alfred假扮的，但這是否代表Alexia只是Alfred的另一個人格呢？

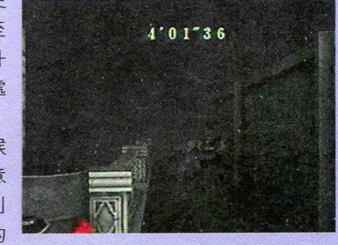
脫出



Alfred走了不久後基地的自爆裝置便會啟動，於是各位便要到空港，但在此之前緊記在「秘書室」的道具箱取回三個「証」(海軍之証、陸軍之証和空軍之証)。之後便可以到公邸停泊所乘潛水艇來到空港的範圍，以待合室左邊的門進入「輸送機停留所」。調查那亮著的熒幕可找到掣把升降台移過來，下一步是將三個「証」裝上升降台再按掣便會進入運輸機，不過到步後Steve發現鐵橋阻著運輸機的去路，於是各位便要回去處理這鐵橋。取下運輸機地上的操作把手便可回到貨倉的鐵橋上層(023)，利用那把手終於可令鐵橋升起，之後是繼續前進至前方的「待合室(062)」的二樓部份。這裡有一組控制鐵橋升降的油壓裝置，旁邊的櫃子內有一支急救噴劑，房間的另一邊盡頭的三具屍體前可找到一條「空港之鍵」，細心調查一下會發現它正是下層(貨倉)的閘門欠缺的鎖匙。



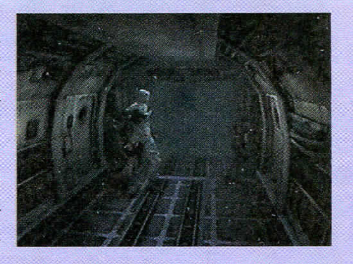
回到貨倉後以「空港之鍵」開啟閘門，便會來到「升降機前通道」，這裡設有打字機及道具箱，同時亦會找到一份榴彈、一份手槍子彈及兩株綠色藥草。由於之後是BOSS戰，最好準備足夠的回復道具及強力武器(最好有榴彈發射器)。至於那升降機正被木箱「卡」著不能使用，處理方法是先將右邊的木箱推入升降機，然後將左邊的木箱推至最右邊再把它推入升降機便可再次使用升降機了。而當Claire準備乘升降機時，距離爆炸的時間只剩下五分鐘，同時在司令室的Alfred為了對於Claire，終於開動了藏在基地某處的Tyrant……



升降機來到了「訓練場(024)」，那麼之後當然是經「連接通道」回到公邸範圍吧。不過當走到一半的時候油罐突然爆炸封著背後的路，而Tyrant則在這個時候出現封著前路，不打敗他絕對不可能回去的。要留意的是Tyrant的攻擊是可將Claire轟飛的，故此如果Claire被打到火堆中便會立即燒死。幸好今次的「正常」Tyrant的速度比任何一集也要慢，故此絕對有足夠時間把他打倒的，而對付他最好的武器的榴彈發射器的榴彈，但攻擊他的同時要留意他每當被攻擊至一定程度後會蹲下來，這時攻擊他是不會有用的，所以要待他再站起來時才攻擊。當Tyrant完全倒下，BGM(背景音樂)回復正常便可立即經原路回到運輸機。不過他們雖成功逃出這個島，Alfred卻以藏在坦克車下的戰鬥機追擊二人。

最後之戰？

Claire和Steve的運輸機在飛行途中遇上了一點麻煩，於是Claire便要到後方的貨物倉調查一下。不過在此之前一定要以道具箱驗查一下道具是否足夠，而如果閣下未玩過這遊戲最好先SAVE，之後便可去駕駛室後方的貨物倉。原來Tyrant已不知用甚麼方法來到運輸機了，他的右手更長出了巨爪。這一戰有兩個特點：一、門旁邊的貨物彈射裝置是可以使用的，而且最後一擊一定是要用這東西，不過使用後會等一段時間才可使用；二、若Claire被Tyrant打出機外便會立刻game over。至於Tyrant方面，他除了速度和以往的Super Tyrant同等(可能更快)外，每





當被他的突進攻擊打中會暫時不能移動，若不盡快起身便會被他劈中，攻擊力可大可小的。今次戰鬥的舞台非常狹窄，閃避的確有點難度，故此可以利用彈射裝置在他太接近自己時把他推開，然後在彈射裝置未能使用帶他「遊花園」，並用榴彈等強力武器向他狂轟(小心被打出機外)。當Tyrant的速度減弱(留意腳步聲)及右腳的流很多血時使用彈射裝置便可把這《BIO》系列的「例牌菜」推出機外，之後便可回到駕駛室。不過這並不代表她們的旅程完結，Alfred將運輸機改為自動控制，當他們醒過來時發覺目的地是南極的UMBRELLA基地……

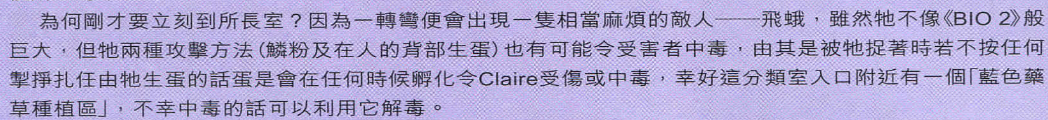
(各位可以SAVE前編終了的資料，因這次SAVE是不會計算總SAVE次數的。)

南極基地

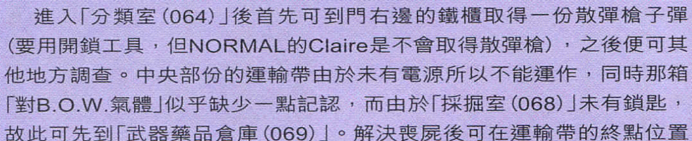




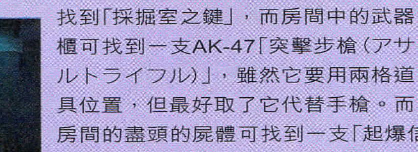
運輸機到達基地後便會發生一段頗為有趣的「愛情EVENT」，之後二人便會再次分頭行動。沿著梯子到「豎穴通道(063)」的下層，這裡雖然可以通往「分類室(064)」及「作業員室(065)」，但這時整個基地的電腦是中斷了的，所以無謂浪費子彈「照明」。最好以樓梯來到下層的「所長室前通道(066)」，到達後立即前往前方的「所長室(067)」。這裡設有道具箱及打字機，當然要立刻將所有強力武器放回去「供奉」(因不可浪費)及取回復道具，至於可以找到的道具有色帶、弩之箭、綠色藥草及FILE「亞歷山大之手記」。如果將書櫃推至後方便會發現這裡有一個密室，調查鐵櫃便會突然有一隻老鼠爬了出來，那些怪聲便是牠造出來的。再調查時會找到FILE「管家的信」，照它的內容看，相信Alexia應該已經死去……至於鐵櫃中的掣由於電力未恢復所以可不理。



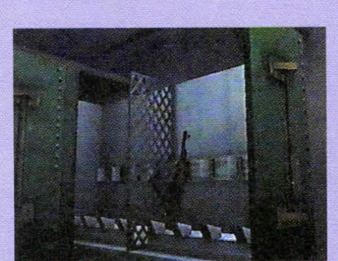
為何剛才要立刻到所長室？因為一轉彎便會出現一隻相當麻煩的敵人——飛蛾，雖然牠不像《BIO 2》般巨大，但牠兩種攻擊方法(鱗粉及在人的背部生蛋)也有可能令受害者中毒，由其是被牠捉著時若不按任何掣掙扎任由牠生蛋的話蛋是會在任何時候孵化令Claire受傷或中毒，幸好這分類室入口附近有一個「藍色藥草種植區」，不幸中毒的話可以利用它解毒。



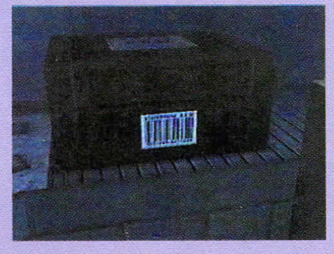
進入「分類室(064)」後首先可到門右邊的鐵櫃取得一份散彈槍子彈(要用開鎖工具，但NORMAL的Claire是不會取得散彈槍)，之後便可其他地方調查。中央部份的運輸帶由於未有電源所以不能運作，同時那箱「對B.O.W.氣體」似乎缺少一點記認，而由於「採掘室(068)」未有鎖匙，故此可先到「武器藥品倉庫(069)」。解決喪屍後可在運輸帶的終點位置找到「採掘室之鍵」，而房間中的武器櫃可找到一支AK-47「突擊步槍(アサルトライフル)」，雖然它要用兩格道具位置，但最好取了它代替手槍。而房間的盡頭的屍體可找到一支「起爆信管」，之後便可把它裝上櫃上的炸藥，但由於沒有打火機暫時是沒有用的。至於另一邊的「B.O.W.倉庫(070)」有兩隻大蜘蛛，攻擊方法和以往分別不大，故此要小心其毒液及不要令他們有機會迫自己到牆角，同時要留意地板下的蜘蛛也會吐毒液。道具方面則有兩份手槍子彈、一份弩之箭、一株綠色藥草、一株藍色藥草及「條碼貼紙(バーコードシール)」，而入口旁邊的「防毒面具(ガスマスク)」因未有氣體洩漏而暫時不能取。

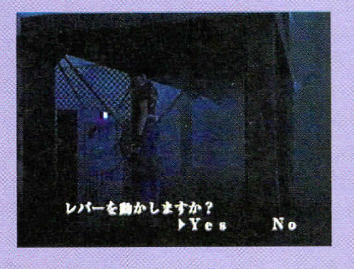






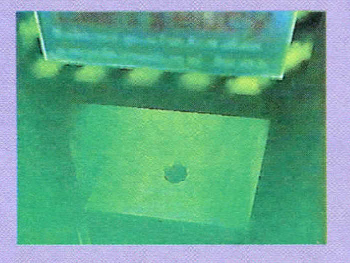
完成以上工作後便要到「採掘室(068)」了，但之前可先將「條碼貼紙」貼到「對B.O.W.氣體」的箱子上。「採掘室」上層的喉管雖然缺少了「八角活門把手」，但因某些原因故此一定要調查一次，之後便可到「電力供給室(071)」。要令電力恢復，必須先到房間盡頭開動「發電機」然後才可開動「配電盤」恢復電力，不過要先處理三頭喪屍犬。至於道具方面，這裡竟有四株綠色藥草及兩份手槍子彈！所以一定要取。





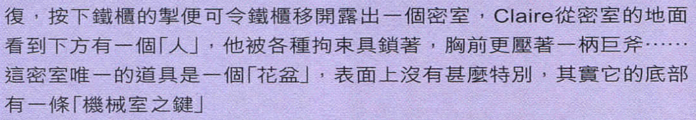


回到分類室後，今次可以終於可以開動運輸帶分類機的電源掣及運輸帶把木箱送往「武器藥品倉庫」及「B.O.W.倉庫」，之後便可到「B.O.W.倉庫」取防毒面具。至於武器藥品倉庫則因發生了小火而不能進入取木箱上的東西。





回到「所長室的通道」時，飛蛾的數目會增加了不少，所以要盡快回「所長室」(不要把牠們幹掉，因之後牠們會再次出現)。由於電力已回復，按下鐵櫃的掣便可令鐵櫃移開露出一個密室，Claire從密室的地面看到下方有一個「人」，他被各種拘束具鎖著，胸前更壓著一柄巨斧……這密室唯一的道具是一個「花盆」，表面上沒有甚麼特別，其實它的底部有一條「機械室之鍵」



下一個目的地是上層的「作業員室(065)」，這裡有不少道具，但有些道具被喪屍阻著而暫時不能取。只要取下桌上的弩用火藥再走近那從床上跌下的喪屍便可令他們活動，幹掉他們便可完全取下四份手槍子彈、





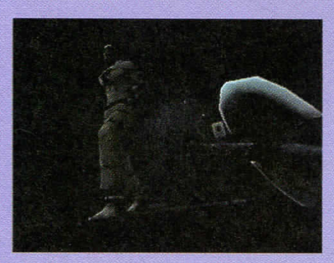
一支急救噴劑、色帶、FILE「作業員之日記」和MAP「南極輸送基地之地圖」，FILE所寫的「萊斯費特（ノスフェラトゥ）」相信是剛才那「人」吧。之後便可到左邊的「分類室」上層，這裡可通往「廢坑（072）」及「金屬加工室（073）」，進入「廢坑」後再進入裡面的「電力供給室（074）」上層便可取得一個「活門手掣（バルブハンドル）」，不過它是四角的……回到廢坑時，Steve發現了一個觀測站，於是Steve利用削岩機運過來，但他卻因為顧著看Claire的背影而誤將一條毒氣喉管撞斷，於是二人便立刻逃掉。

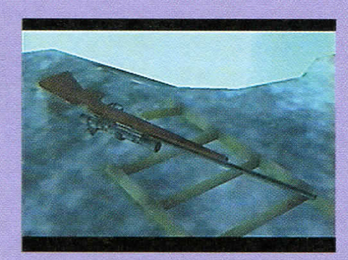


EVENT完結後便可到另一邊的「金屬加工室」，這裡的鐵絲網內雖有喪屍，但他們是不會衝出來的。至於道具方面有兩份手槍子彈、一份色帶、綠色藥草及藍色藥草。房間內的加工機理論上可將把手改成八角形，但條件是之前一定要知道加工的形狀，故此之前在採掘室要調查喉管一次。完成後便可回「所長室」，由於之後有BOSS戰，各位可以考慮是否SAVE，而如果各位想後段輕鬆一點只需帶一把AK-47（當然要有一定份量的殘彈）及一定數目的回復道具已足夠，但若果各位想對付BOSS時安全些可多帶一把弩（裝上火藥箭），當然「八角活門手掣」及「防毒面具」是一定要帶備的。



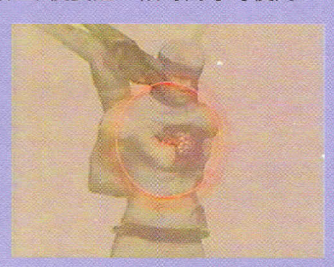
回到分類室時，這裡會再次有喪屍出現，但由於目的地是「採掘室」所以可以不用理會他們。到達「採掘室」後，由於已戴上防毒面具，所以可以放心走到樓梯上的喉管使用活門手掣便可令毒氣消散。解決這個危機後Alfred再次出現，Steve當然不會放過他，Steve先避開Alfred兩槍，更在Alfred前面向他掃射一輪，中槍的Alfred最後失足墮進廢坑中。但這時Claire再聽到那「萊斯費特」的叫聲，他的背部長出奇怪的組織，胸部的皮膚更裂開露出了心臟，他掙脫了所有拘束具離開密室……



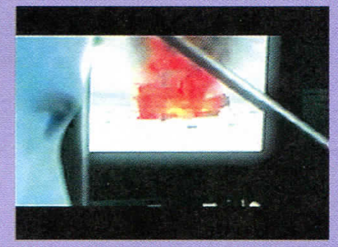


回到Claire這邊，雖然一切已經準備就緒，但既然Alfred墮崖前留下了他的「狙擊手步槍（スナイパーライフル）」，不如取了它吧。之後二人便會利用削岩機鑽穿基地旁邊的冰面回到地面，而分類室則被大量海水湧入。二人來到了一個直昇機場，本來二人是可以在這裡逃走的，但萊斯費特已經來到了，本來他雙手仍然被鎖著的，不過這時他的背部長出數隻觸手！Steve還來不及開槍已被觸手打出直昇機場外，幸好Steve及時捉著高台下的一條鐵枝保著性命，但由於萊斯費特已來到，故此便要開戰。這一戰和之前的Tyrant一樣，當被觸手打出高台外會立刻game over，同時當他揮動觸手或擊中心臟以外時會出現紫色的毒煙，除了擊中後有可能中毒外，這種毒更是不能醫治的。不過對付他的時候亦不可走得太近，因為他的觸手除了攻擊很大外，0距離時的投技更有極大的攻擊力，不過觸手空振（落空）後要過一段時間才可使用。

至於對付方法，剛才到手的狙擊手步槍是專用作對付他的武器，當按了R掣後便會變成一個3D主觀視點的畫面，而按L掣則可增大瞄準鏡的倍率，故此各位先待他的觸手空振時盡快走到他面前以最大倍率瞄準他的心臟開一槍，之後便立即離開等待下一次機會。至於那些毒煙，留意風向便可避開。若果每一槍也命中的話，約三至四槍便可把它了結，而如果最後一擊（擊中心臟）是狙擊手步槍的話則會多了一個心臟被貫穿的鏡頭。







擊敗萊斯費特後，Claire便會把Steve拉上來，然後二人正打算乘雪上貨車離開。身受重傷的Alfred來到基地的某處，這裡的容器似乎裝著一個人，更令人意想不到的是這個人竟然就是那個不知是生是死的Alexia！Alfred見到Alexia甦醒過來後終於死了，不過與此同時一條觸手以超乎想像的速度追上Claire的雪車，更把它摔至焚燬……

同一時間，在孤島……



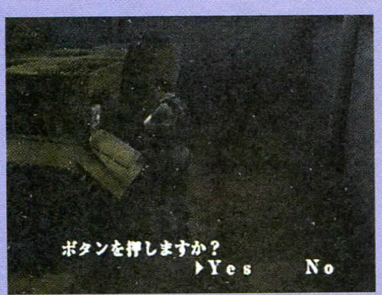
接到Leon的通知的Chris終於來到孤島，他背著一大袋裝備在孤島的山崖不斷往上爬，雖然途中那袋裝備跌了下水，但最後總算來到孤島的範圍。進入位於訓練所B3的「地下墳場（075）」後，入口在一聲奇怪的吼聲（沙蟲的叫聲）之後被沙石封著，令Chris不能再回去。而入口附近有一株綠色藥草，現時的Chris實在沒有理由不取，繼續前進會發現羅特利哥也在這裡，Chris當然不認識他，亦不可能會知道Claire已被他放走。當Chris知道了一切後沙蟲突然出現將羅特利哥吞下，在和沙蟲戰鬥之前不妨先調查這裡，這裡其中一處牆壁有一個石像，按了掣後會發現石像下原來有一對半自動步槍，不過似乎要找方法點著石像手上的油燈……房間的盡頭除了有通往「鐘乳洞（076）」的門外，更設有打字機和道具箱，其中道具箱竟然會找到Claire放在裡面的道具！原來今集Claire篇留在道具箱的道具或武器在現在Chris篇是可以使用的，所以如果Claire篇能盡量節省彈藥的話Chris篇便會進行得比較輕鬆。

取了武器（最好是火藥箭或硫酸彈）後便可到鐘乳洞打沙蟲了。雖然今次依然可以逃走了事，但是這樣做羅特利哥便會死去而不能得到打火機（先離開再回來也是一樣）；至於之前在訓練所把它擊倒的原因是如果之前曾把沙蟲擊倒，這次出現的沙蟲的HP會減少（否則會增加），所以打倒牠會較好。今次沙蟲的攻擊方法和之前完全一樣，對付方法亦是一樣，打倒牠後羅特利哥便會被吐出來，奄奄一息的他將打火機還給Chris後便斷了氣。既然已得到打火機，不妨先回地下墳場處理那機關取那對半自動機槍「INGRAM M-10」，這其實是Steve使用的那對機槍，故此取它作用只是令彈藥更充足而已。而鐘乳洞可找到的道具有一株綠色藥草、一株藍色藥草、一份手槍子彈及一份弩之箭，取了它們便可乘升降機到回到訓練所的「車房（048）」。





「老朋友」？

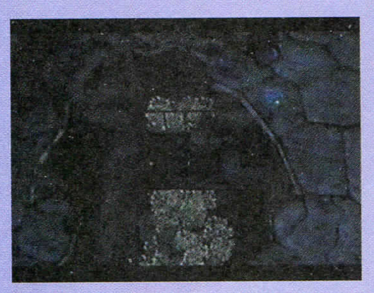




首先聲明，Chris篇大部份舞台是和Claire篇一樣的，所以若果這裡的彈藥或道具已被Claire取去便不會再出現。回到「車房(048)」後，這裡會有數隻喪屍，但以現時的彈藥應該不難應付。由於通往「車房橫通道(049)」的門被封，故此應到「戰車停泊處(050)」，這裡通往「訓練場」的同樣門被封，不過由於Alfred之前曾使用戰車下的秘道，只要按車尾的掣便可令它移前露出「戰車地下通道(077)」的入口。這條通道可找到一株綠色藥草、一株藍色藥草、一份散彈槍子彈及一個「電池箱(バッテリーパック)」，但為安全起見最好暫時不取進入這裡的「署長預備室(078)」。這裡設有道具箱、打字機及藍色藥草種植區，道具方面則有綠色藥草、硫酸彈、手槍子彈和散彈槍子彈，而這裡有四個不同顏色的抽屜，其中茶色的抽屜是不能打開，其實依照牆上那火山爆發的畫暗示的次序打開抽屜便可得到茶色抽屜中的便會得到一支「Luger模型槍(ルガーのモデルガン)」，至於它有甚麼實際用途？這暫時是個秘密……



返回戰車地下通道後，今次可以取那電池箱，取了後便會出現一隻大蜘蛛(所以之前不立即取)。這時當然盡快逃回「車房(048)」了，回到車房後，在升降機裝上電池箱便可使用它到二樓，這裡可找到一條「藥品庫之鍵」和FILE「強化耐蝕合金缺陷報告」，照FILE所說，如果將「溶劑α(クレメントα)」和「溶劑Σ(クレメントΣ)」混在一起將「鷹之板」腐蝕的話，是可以造出當日Alfred打開戰機庫閘門的金載的。



這裡的門是通往「司令室(047)」的，進入後各位又會再聽到那首似曾相識的歌，熒幕映著Alexia輕撫著Alfred的屍體，當然Chris是不認識他們的。不過在「輸送機停留所」還有另一人留意Alexia的動靜，當這個人發現了Chris後便去準備一點「禮物」給Chris，他似乎是認識Chris的……

這段EVENT完了後Chris便可去廣場，本來這裡有一塊「鷹之板」的，不過到達時「鷹之板」竟掉進下水道中……加上自爆令這裡的地形完全改變，所以不如到另一邊的「準備室(026)」。這裡的「北面走廊(039)」已被破壞，裡面更有不少喪屍(小心背部有炸彈的喪屍)，不過可以找到「Side Bag」，總算物有所值吧。之後便可到司令室乘升降機到B1，這裡的鐵梯已降到下層，各位可以用它到B2的「南側地下水道(046)」。這裡有一支「散彈槍」，本來是沒有理由不取的，但取了後鐵梯會升上B1。除了散彈槍外，這裡可找到道具還有手槍子彈及色帶，地下水道的另一邊則可找到兩株紅色藥草，梯子是通往「戰車地下通道」的，若認為取得太多道具可先回「署長預備室」整理一下。



南側地下水道的門是通往「B.O.W.保管室(079)」，雖然這裡並沒有甚麼門，其實Tyrant便是在這裡出來的。道具方面則有B2部份的綠色藥草，而門動B1部份門邊的機器可令其中一個冷凍囊下降取下上面的「突擊步槍子彈(アサルトライフルの弾，但只有50%)」。以這裡的門可來到「升降機場(042)」，若之前未取弩之箭的話可趁現在取回，升降機地下可以找到一直欠缺的「把手(ドアノブ)」，取了它後剛才的那神秘人發出的禮物——兩隻「獵殺者改」(Hunter改)及「自走型感應器」(即那小型機械人)終於發現了Chris。獵殺者改和以往的一樣麻煩，除速度及跳躍力都非常高外，跳起的斬頭攻擊依舊有機會一擊致命，故此最好用榴彈發射器或散彈槍速戰速決，不過要留意在近距離時牠們會伏在地上斬腳。解決牠們後便可到另一邊門進入「病毒保存庫(080)」。這裡可找到散彈槍子彈、手槍子彈、紅色藥草及藍色藥草，使用藥品庫之鍵打開藥品庫後會找到一瓶黃色的藥品，只要照FILE所寫將溫度設定為「訓練所建成的日子(之前已經出現過一次)」那三個數字便可得到「溶劑Σ」，唯一「問題」是這三個數字理論上只有Claire和玩者知道……但當要離開的時候一隻紫色的獵殺者突然闖入，牠的名字是「掃蕩者(Sweeper)」，牠和獵殺者改最不同的地方是牠的攻擊是有毒性的，只能以「如虎添翼」四字形容，所以更加要速戰速決。





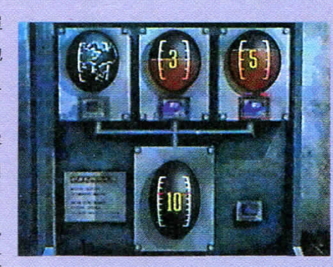
回到司令室後(途中要將散彈槍放回原處)，暫時唯一到二樓的「警備室前走廊(025)」的路只有對面的「準備室(026)」，不過裡面會有一個自走型感應器，不想打獵殺者的話(相信沒有人想打)便要避過那光線移動。在那沒有把手的門使用「把手」便可進入車房二樓部份的另一邊，這裡除了可找到手槍子彈外，盡頭的桌面更有一個「戰車之擺設」，若各位好記性的話應該還記得「模型展示室(081)」的模型缺少了一點東西吧，那東西就是它了。於是下一個目的地是「模型展示室(081)」(要乘升降機，同時要留意途中又有自走型感應器)，將「戰車之擺設」裝在模型上後，打字機旁邊的書像便會移開，裡面放有一條「升降台之鍵(ターンテーブルの鍵)」及FILE「關於隱藏通道的memo」，而根據提示的文字，Chris似乎要取回Claire曾用過的三個「証」。

完成了以上工作後，各位可以經「B.O.W.倉庫」到「升降機場」使用「升降台之鍵」，不過在「B.O.W.倉庫」的B1部份時，Chris終於遇上了那位神秘「老朋友」——本應被Tyrant殺掉的Albert Wesker！Chris從Wesker的說話中知道他就是襲擊這個島的元兇，於是打算舉槍攻擊，不過Wesker竟以異於常人的速度及力量一拳把Chris打至飛到牆壁，之後再單手把Chris舉起，掙扎中Chris一拳把Wesker的眼鏡打了下來，更可怕的是他雙眼和野獸的眼可說一模一樣！Wesker說了Claire身在南極後本想殺死Chris，「幸好」Alexia的出現在熒幕令Chris暫時逃過危機，不過身旁冷凍囊內的Bander snatch卻甦醒了。由於這裡地形有別，牠是不會下樓梯追擊的，所以只要利用樓梯便可用手槍把牠輕易解決(「屈死」……)了。

往南極去



解決所有麻煩後，各位便可繼續向升降機場進發，在大型升降機的控制器使用「升降台之鍵」便可回到訓練所「警備室前走廊（025）」的一樓部份（爬過木箱後）。之後各位可以選擇先到空港的「輸送機停留所」取回三個「証」或先到訓練所B1的「備品倉庫（044）」取當時Claire不會取的「溶劑α」，由於前者途中會遇上不少獵殺者改及掃蕩者，故此最好選擇後者。由於大部份通道已被被封故此可先進入「警備室」，這裡因自爆的關係和左邊的通道的後段（原本要用生化危機卡打開閘門那條）相連起來，而且這裡更多了兩份Claire篇沒有的道具——散彈槍子彈（地上）及硫酸彈（鐵櫃）各一份，不過要先過了喪屍的一關。以那通道盡頭的門來到廣場的另一邊，今次這裡有一隻詐死喪屍，不過他有可能爬過來咬腳，盡可能避過他以鐵梯來到B1的「地下換氣室（045）」。雖然這裡已充滿著毒氣，但今次各位可以開動牆邊的抽氣扇把毒氣抽走，要留意裡面的喪屍並沒有受毒氣影響所以便要靠自己收拾了。來到「備品倉庫前通道（043）」，解決獵殺者改（一隻）後便可安心進入「備品倉庫（044）」，這裡除了可找到「溶劑α」外，房間盡頭的桌子由於有改造手槍的工具所以可以直接改造手槍而不需取任何強化部件，另外如果有帶「溶劑Σ」時可以預先將兩瓶溶劑組合。



完成這裡的工作後，下一步是利用「訓練場（024）」的貨物升降機回到空港的範圍。訓練場的散彈槍子彈雖然跌在地上，但是這裡會有兩隻獵殺者改或掃蕩者（取完証回來時便會出現），所以最好回來時才幹掉他們取子彈。來到「貨倉（021）」的升降機通道後，各位可以先利用道具箱整理道具（請留空位取証）然後才進入貨倉，解決獵者改後便可以乘升降機到二樓的鐵橋，不過由於油壓不足所以暫時未能不它降回一樓的，不如去「待合室」用那油壓裝置吧！令它回復的方法是將3L及5L容器的油倒進10L的容器中，不過只有當容量為7L時才可回復正常，當10升容器裝滿油的時候便要按掣排油……總之不會很難，動動腦筋吧！油壓回復後那三具屍體終於變成喪屍，由於喪屍後方有一份散彈槍子彈，故此是有必要把他們幹掉的。

將鐵橋降至一樓後，下一步便要到「輸送機停留所」取三個「証」，不過要留意「鐵橋」和「輸送機停留所」也會有獵殺者改，其中鐵橋的獵殺者改竟是跳來的，所以小心被斬頭！至於那三個証，由於升降台漏電，故此要關掉旁邊的機器才可取。完成這工作後便可回「模型展示室（081）」。





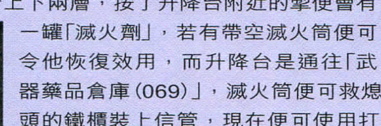
回到「模型展示室」後，將三個「証」裝上凹位後便可令雷射光消失，再將手掣拉下模型便會移開露出一條梯子，不過在下去前要留意旁邊有一株綠色藥草及兩份散彈槍子彈。這「北側地下水道（082）」B1部份有兩隻大蜘蛛，不過同時又有一株綠色藥草和一份榴彈，B2則可找到兩株綠色藥草及一株藍色藥草，盡頭的水池中可以找到「鷹之板」，不過亦找到一隻似曾相識的怪物——Albinoid的成體。雖然好像可以下水取「鷹之板」後立刻逃走，但大家不要忘記這傢伙是懂得放電的，所以下水和自殺分別不大。至於如何對付？最安全的方法就是「守株待兔」：首先找一個視野良好的位置，然後待牠游近時將槍頭指向下射一槍（最好用散彈槍或榴彈，因攻擊判定較大）。當BGM停止（即牠死掉）便可下水取「鷹之板」，而將「鷹之板」及「溶劑混合液」組合便會得到用作打開戰機庫閘門的「戟（ハルバート）」。那麼回到「戰車地下通道（077）」在盡頭戰機庫的閘門使用「戟」便可打開閘門，Chris則會乘這裡另一部戰鬥機趕往南極。

恐怖的Ashford家

離開「格納庫（083）」後，最好當然是到「所長室（067）」整理道具（若有空滅火筒緊記帶），不過途中會有兩條觸手擋路，由於牠是不會移動的，故此手槍已經足夠把牠擊退了。在「所長室」中上了鎖的櫃子旁的凹位使用「戟」便可把它打開，裡面可找到「紙鎮（ペーパーウェイト）」、FILE「Alfred之日記」和色帶，根據FILE內容，萊斯費特豈不是Alfred及Alexia的父親亞歷山大？由於Claire逃走時分類室已被冰封，加上一轉彎便會被兩隻「寄生喪屍（曾被飛蛾生蛋的屍體）」包圍，他們除了HP高外（高過獵殺者改），背部有時會有一隻怪物彈出來攻擊，故此千萬不要轉彎。



之後便要去「分類室」的B1部份，由於分類室已被冰封，故此可以進入之前未能進入的「升降機通道」及吊臂的控制器，不過控制器因缺少了鎖匙而未能起動。首先進入「廢坑（072）」，同樣因結冰的關係，各位可以直接走到採掘室的喉管取回「八角活門手掣」，但當Chris離開時這裡的喪屍全部醒過來把Chris包圍，而且他們更是寄生喪屍！由於這裡已沒有利用價值故此要盡快逃走。「金屬加工室（073）」中的加工機已不能使用，而鐵絲網內的喪屍亦走了出來，但這亦代表可以取裡面的散彈槍子彈及珠寶箱（不過它要在再次使用Claire時才可打開）。



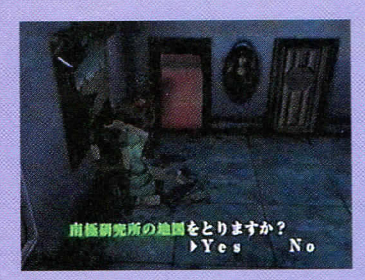




完成以上工作後便可到「升降機通道（084）」，一進入後Chris便會發現一部自走型感應器，那正代表Wesker也來了。之後便輪到各位有麻煩了，因為當可以再操作時感應器的光線已十分接近Chris，若不立即用quick turn轉身逃回「分類室」便會被光線射中而令這裡有獵殺者改出現。解決這麻煩後便可進入「實驗體水中保管室（085）」，這裡共分上下兩層，按了升降台附近的掣便會有一罐「滅火劑」，若有帶空滅火筒便可令他恢復效用，而升降台是通往「武器藥品倉庫（069）」，滅火筒便可救熄那阻路的小火，裡面可以找到強勁的「麥林手槍」，如果之前在房間盡頭的鐵櫃裝上信管，現在便可使用打火機把門鎖炸開，不過裡面的「好東西」其實只是三份手槍子彈……至於房間上層可找水池的水掣，不過今次反而要使用「四角活門手掣」。

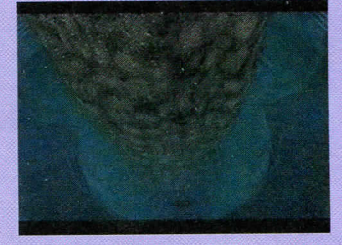


通道盡頭的升降機是「庭園（086）」的通道，由於庭院盡頭的通往的「南極大堂」可說是最後舞台，所以千萬不要走去送死（由其是Claire沒有中毒時），應該先到面前的「配電室前通道（087）」。入口旁邊的是「地下配電室（088）」，先在這房間盡頭的「通電部件」使用「八角活門手掣」，然後便可到入口對面分電器將電力回



復，至於道具方面則有兩份手槍子彈、一份散彈槍子彈、一份色帶、兩份綠色藥草及一份藍色藥草。由於這裡設有道具箱，所以一定可以取得全部道具的。

整理完道具便可回到配電室前通道，這裡有非常多喪屍，不打倒他們是不可能前進的，同時這裡有一株藍色藥草和兩株綠色藥草。通道的盡頭是通往「滅菌室(089)」，這裡的環境和初代《BIO》的洋館某個房間頗為相似，這裡雖然沒有鐵梯可推，不過地板有一處裂開，那麼只要把石像推至裂縫處便可取得石像上的MAP「南極研究所之地圖」。而房間盡頭更可找到一個似曾相識的虎頭像，只要將寶石拿走便可取相應的道具(藍：插座，把它和活門手掣組合便會把它變成四角／紅：麥林子彈)，不過緊記取完道具後要將寶石放回原位。



以房間中央的門進入真正的滅菌室消毒，之後會來到一個「蟻塚房間(090)」。和名字一樣，這裡有一個非常巨大的蟻巢，在Chris停下來的地方可找到「羽之部件」一塊。之後便可到右邊的「Alexia研究室(091)」(入口旁有綠色藥草一株)，解決裡面的兩隻喪屍後便可取得桌上的FILE「女王蟻之研究報告」，以打火機點著油燈後便可輕易取得藍色藥草及綠色藥草各一株，裡面的研究室三隻喪屍(一隻詐死)，不過要接近至一定程度才可攻擊，而道具方面則有兩份手槍子彈。

之後便可到另一邊的「Alexia房間(092)」(請帶備紙鎮，入口附近有一株綠色藥草)，這個其實正是Alfred死前所到的房間，在下層的熒幕可以找到FILE「病毒研究報告」，上層右邊有一個寫著「光與影生於世上雙子的命運，Alexia和我是表　一體的」的裝置，而Alexia的名字下刻著「紅心」「葵扇」「AA」「皇冠」。提示除了這些外，紙鎮亦是提示之一，因這紙鎮在面對一個圖案時可以映出另一邊的圖案，那麼答案便是那四個圖案另一邊的圖案(總之要調查紙鎮)。成功的話便會開啟了一個箱子，再將紙鎮放在這裡冷凍囊便會升起，裡面的便是Alfred的屍體。作用？之前的FILE透露了Alfred的戒指是一個重要道具，故此一定要取了它，這樣之後便要想辦法取亞歷山大及Alexia的証物了。



下一步是帶「四角活門手掣」返回「實驗體水中保管室(085)」，在上層的水掣使用活門手掣便可把水池的水排掉，之後便可下去水池取「吊臂起動鎖匙」，不過同時會有一隻掃蕩者闖入。別以為立即爬梯逃走便可，因為牠會待各位回到下層時跳出來攻擊！所以最好在近距離用榴彈把牠一擊幹掉。

回到「分類室(064)」的吊臂控制器便可啟動吊臂(當然要帶鎖匙)，吊臂吊上來的竟然是亞歷山大(萊斯費特)的屍體！同時Chris終於遇上Alexia，而冰下的竟然有一隻超巨型蜘蛛爬出來！表面上牠是BOSS，其實各位取了跌在地上的「亞歷山大耳環」便可逃回「升降機通道(084)」，由於地方寬闊加上牠的速度不算快所以不難做到。

重逢・死別

取了耳環後，是進入「南極大堂(093)」的時候了，不過如果Claire對付亞歷山大時沒有中毒的話請準備強力武器(最好有麥林)及回復道具，否則後果自負……庭園中可以找到兩株綠色藥草(入口兩邊)及兩塊羽之部件(其中一塊在水池)，不過最好先幹掉掃蕩者。「南極大堂」同樣十分像初代《BIO》的洋館大堂，樓梯上有一幅三人畫像，裡面的男孩的手指、男子的耳和女孩的胸口也有一個奇怪的洞，但只要調查「Alfred的戒指」或「亞歷山大耳環」便可將寶石裝上畫上。而大堂的二樓部份可以找到一把「格鬥刀」，雖然之前也有一把，但各位很快便會明白用意了……因為在一樓的樓梯後方





竟發現了Claire！她正被困在繭中昏迷，故此「格鬥刀」正是救她的唯一工具。而如果Claire對付亞歷山大曾經中毒的話各位必須先返回武器藥品倉庫找「血清」(位置在火之前，故此一定會找到)救Claire，否則在EVENT之後操作的人物便會變成Claire。



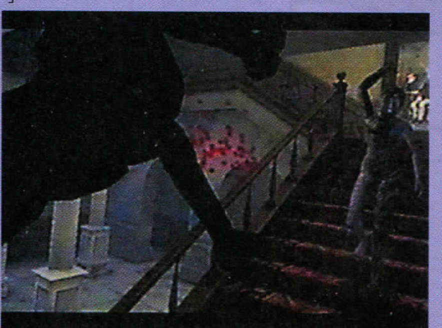
這是遊戲最後一次使用Claire，而且時間不算長，故此武器只需帶一支AK-47已足夠(子彈不足可以利用那50%子彈)，另外Claire現時的體力和擊敗亞歷山大時是一樣的(中毒的話多數會Danger)，但只要將地上的綠色藥草和紅色藥草組合使用便可立即完全回復，這裡的彈藥各位可以待遲些使用Chris時再取，同時亦應準備二至三次全回復道具。之後便可到「L字走廊(095)」，推開這裡的矮櫃後雖可找到彈藥，但Claire隨時不需再用，更有觸手擋路，故此不如一直衝往「地下囚禁室(096)」。這裡的喪屍數目不多，上層有一台大砲，旁邊有一份FILE「保安檔案」，取了後若果轉動手掣大砲便會有一個「水晶」跌出來，但同時一塊石塊會以極快的速度壓下，以後如果停留在巨石壓下的正方形中過長時間(1秒左右)，巨石便會立即將Claire壓死。以跑的方法取下「水晶」後便要利用這麻煩的機關把水晶壓碎，由於放道具的位置只有中央的白色部份，故此最好先在正方形的邊緣準備，然後以跑的方法進入白色範圍，當腳剛踏進白色範圍時立刻切換道具畫面，水晶壓碎後便要在巨石升到頂點前到白色部份取「保安卡」才算完成，但實際上這是不容易做到的……取了保安卡後便要到入口旁的「牢獄(097)」使用保安卡，雖然亞歷山大已死，但裡面卻有新的「萊斯費特」——Steve！表面上他沒有甚麼不妥，但不久他竟變成一隻非常可怕怪物，而且Steve更使用了那亞歷山大沒有取的巨斧，同時Claire身後的閘開始降下。由於Steve是打不死的，所以唯一可以做的是轉身逃走，Steve的巨斧的攻擊判定和攻擊力也十分驚人，只要被它擊中兩次便必死無疑(以體力全滿計算)，而且很難避開，故此事前要準備二至三次回復道具。逃脫後，Steve仍是不斷向大閘攻擊，這時那觸手又再出現把Claire捉著，正當Steve要殺死Claire時他殘留的意識認出了Claire，於是他將觸手斬斷，但觸手亦將Steve重創。身受重傷Steve雖然回復原狀，但他亦離死不遠，向Claire表白後終於結束他短暫的一生……

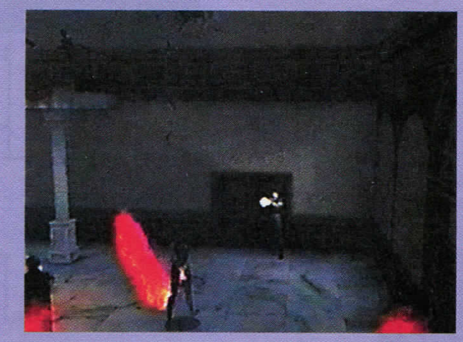


恐怖！T-Veronica病毒

在Chris這邊的形勢亦非常不妙，因為除了Alexia外，連Wesker也來了。面對Wesker，Alexia終於發動T-Veronica的力量，之後Alexia竟強得連Wesker也陷於苦戰。Chris本想趁她攻擊Wesker時逃走，也被她及時放出火牆封著去路，無路可逃的Chris只有和她一戰。

Alexia的實力強得過份，她揮出的血會變火牆，被燒中會有一定時間不能移動，一定距離下會吐出毒液攻擊，0距離時更會把對手立即燒死。故此對付的方法是保持距離以麥林攻擊，每發命中的話五槍便可把她打敗，而如果沒有取麥林可改用榴彈發射器或散彈槍，但危險性會較高（由其是前者）。之後便可取下掉在地上的「Alexia頸環首飾」，將寶石拆出來裝上畫中便會出現一隱藏門，但Chris離開時Alexia卻甦醒了……







TO BE CONTINUED……

地圖

公邸2F
051
059
012
014

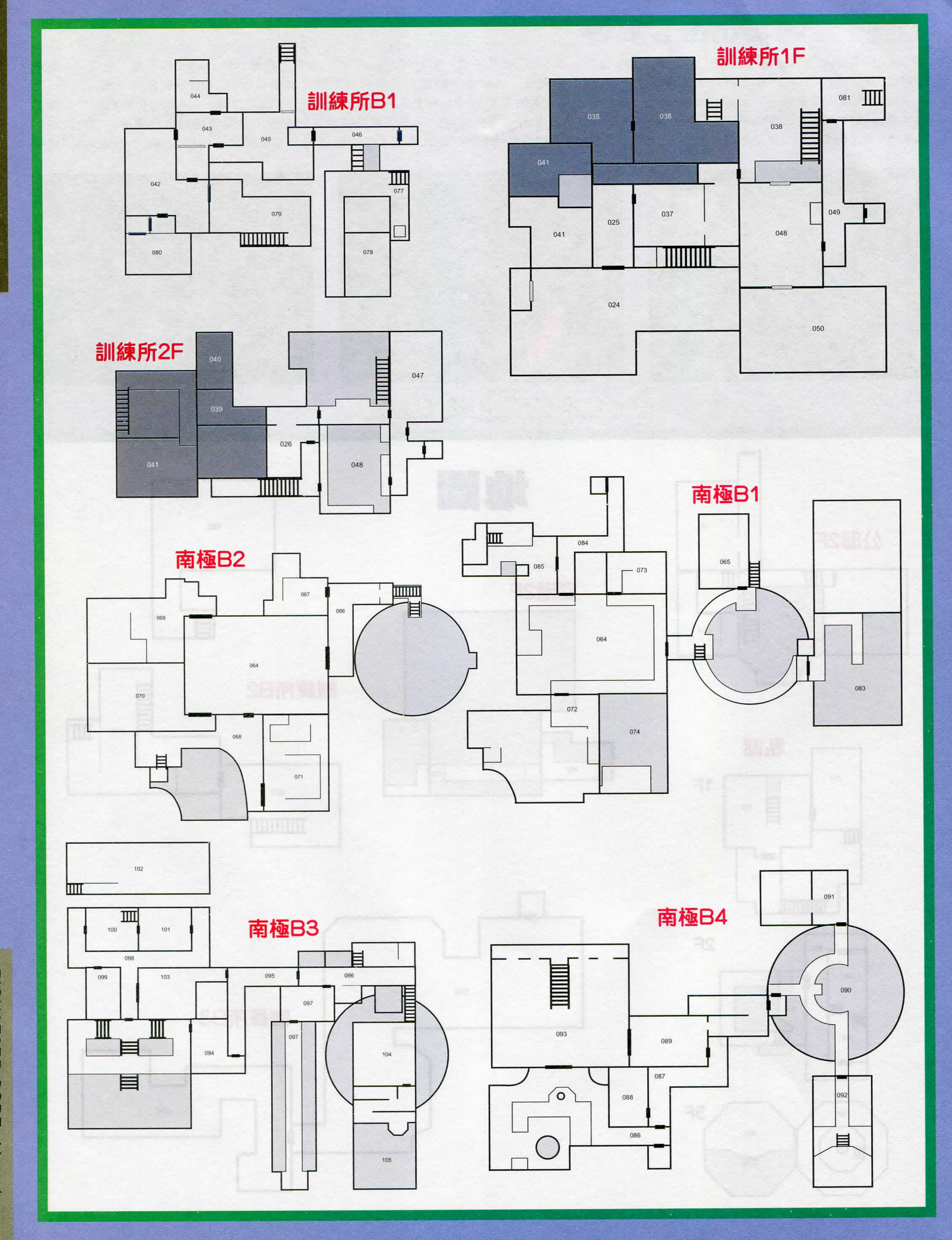
空港2F
062
023

私邸
1F
054
053
052
2F
056
057
055
058
3F
060
061

082

訓練所B2
046
079

訓練所B3
076
075



訓練所B1
044
043
045
046
042
077
079
080
078
訓練所1F
035
036
081
038
041
025
037
049
041
048
024
050
訓練所2F
040
047
039
026
041
048
南極B1
084
085
073
065
064
083
072
074
南極B2
067
066
069
064
070
068
071
102
100
101
098
099
103
095
096
097
094
097
104
105
南極B3
南極B4
091
090
093
089
087
088
086
092

BIOHAZARD GUN SURVIVOR

血腥殺戮攻略完結篇

TEXT：Zombie Killer福田

PS 製造商：CAPCOM
售價：382港元　發售日：2000年1月27日
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
STG　1人　MEM　對應GUNCON　對應ANALOG CONTROLLER

精簡快速攻略

洛特的家



從水渠行到洛特的家時，玩者會發現盡頭圍欄外有幾隻喪屍，雖然現時無法走過去不過卻可預先幹掉它們，或者等強制事件過後讓圍欄自動開啟。接着在屋內可先取得左邊房間的紅色藥草，然後到右邊房間調查衣櫃發生莉莉的事件與及取得洛特日記（ロットの日記），她說洛特自己跑到工場去尋找逃命方法，不過那兒卻佈滿怪物他的處境誓必非常危險，因而懇求玩者加以協助；完成後便可離開房子。



登山纜車場

在入口應付過兩隻喪屍狗後，便要行到右邊控制室和突然踢開鐵門飛撲出來的獵殺者戰鬥，要用散彈鎗快速解決它還是要節省子彈就要視乎大家的需要。跟着便到動力室調查操作板，讓纜車的電力啟動從山頂降下來，不過這時兩隻獵食者會從窗外衝入房內，玩者可選擇馬上跑到出口離開以避免無謂戰鬥，及後可返回入口乘搭纜車上山；最好先裝備散彈鎗護身。



當到達山頂時，一隻獵殺者會在玩者離開纜車的瞬間舉爪攻擊，若已裝備了散彈鎗就可即時開鎗截擊，而有時附近還會有一至兩隻獵殺者徘徊着等開餐的。解決過它們後，行到鐵橋時一隻TYRANT會聯同兩隻喪屍狗夾擊玩者，首先可在遠距離不斷開鎗攻擊，等它將近行到時便繞其身後跑到另一邊去，原因是避免遭受兩者同時進攻。只要盡快解決那些狗隻，剩下來的TYRANT就不難應付了。



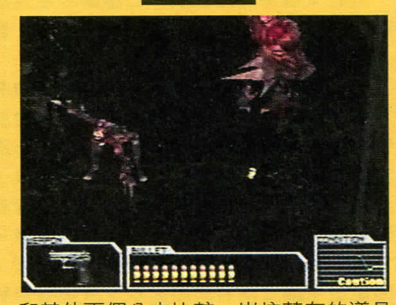
登場敵人種類
喪屍

登場道具
紅色藥草
藍色藥草
綠色藥草
洛特日記

登場敵人種類
喪屍狗
獵食者
獵殺者
TYRANT

登場道具
綠色藥草
紅色藥草

炭坑



和其他兩個分支比較，炭坑藏有的道具是其吸引人前往的餌。在視線受阻的第一段裏，向前行了約三分一路程便會出現兩隻獵食者，由於這兒相當長故可利用這個優勢將它倆打倒，但由於燈光微弱故此要在雙方距離較近時它們才會在畫面上出現，一不留神就會被爪中。

繼續向前行可在房間內取得硫酸彈，而跟着在長長的橋上會分別有三隻獵殺者突然撲出來偷襲，建議最好將它們逐一引出來以手鎗慢慢解決，因為若利用散彈鎗就需要大約



炭坑

往郊外大屋

6鎗，計起來不大化算。然而，在相鄰的貨庫裏又有三隻獵殺者，但有趣的是它們會先排成一直線，只要開鎗速度夠快那麼只需2鎗便能藉其貫穿能力完全制服之。

入口

登場敵人種類

獵殺者
獵食者

登場道具

綠色藥草
硫酸彈

山道

山道

往郊外大屋

從登山纜車場進入山道地帶，玩者需要在這條相當漆黑的山路裏不斷前進，目標是盡頭連接郊外大屋的出口。在山道開頭部份玩者會遇到數批UT部隊的襲擊，雖然他們很弱只需一兩鎗就能解決，不過由於為數不少故此還是謹慎一點比較好。

總數大約十多名的UT部隊會以三至四隊的陣容，在沿路上撲出來截擊玩者，只要確保每鎗都能命中要順利通過也絕非難事。

繼續向前行直至全程五分之三左右的位置，畫面會突然出現紅色光線，原來是有狙擊手在別用瞄準玩者攻擊，因為閣下是無法還擊的唯有一口氣跑過去，盡量把損傷程度減至最低。

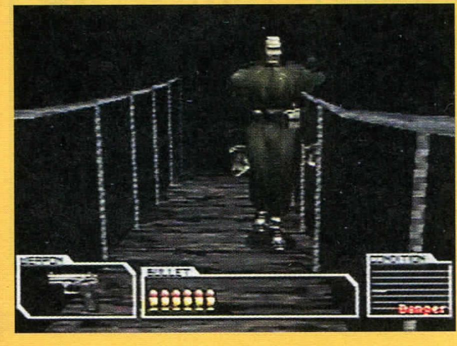


登場敵人種類

UT部隊

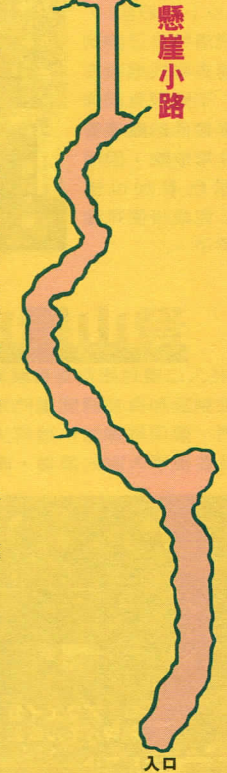
入口

懸崖小路



同樣屬於最後分歧點的分支路線，懸崖小路的難易度可謂三者之中間左右，因為它無需對付大量攻擊力頗強的獵殺者，也不用面對以量取勝的UT部隊，不過這次的敵人卻是難纏的TYRANT軍團。剛進入這裏不久，兩名TYRANT會在沿路上相繼出現，由於光線微弱所以往往要在較近接它們時才會發現，但若能善用後退攻擊等技巧這根本不會構成問題；整條小路合共有四隻TYRANT會狙擊玩者。

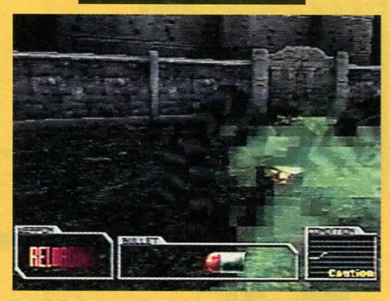
順帶一提，雖然有話打倒TYRANT會得到強力彈藥作為禮物，不過在這裏、工場B1樓與及B3樓多門房間的TYRANT複數戰則是不會有彈藥的，原因是只要在同一畫面內有機會出現兩隻或以上的TYRANT時，根據系統設定即使打倒它們亦不會有任何強力彈藥出現的，敬請留意。



登場敵人種類

TYRANT

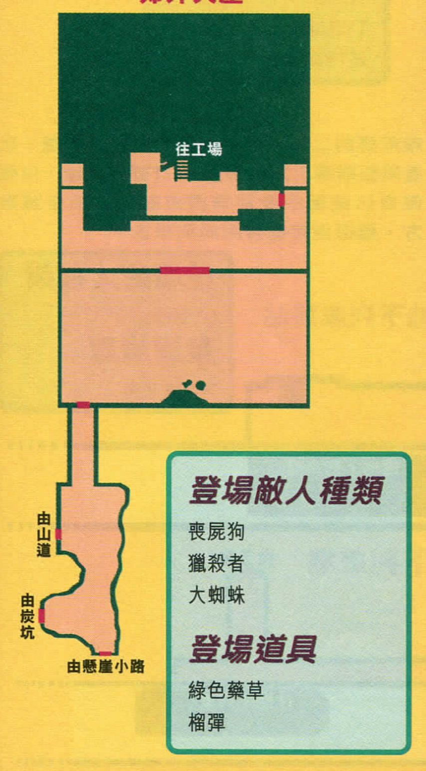
郊外大屋



通過悠長的道路後，玩者便置身在一間西式大屋的外面，幸運的話會遇到喪屍狗，若然不幸敵人就會變成獵殺者，兩者的打法大有分別，喪屍狗還好可用普通鎗不過複數獵殺者就需要借助散彈鎗了。在大屋的圍牆會



遇到大蜘蛛或喪屍狗，若是蜘蛛就應該避之則吉以免浪費彈藥及藥草。接着在大屋門前通常都會出現幾隻獵殺者，建議盡量別打草驚蛇，可能的話用手鎗逐隻對付，否則當兩三隻一齊攻過來時使用強力武器便成為唯一辦法了。從右側入口進入屋內，取過左方的榴彈就可經正中間的樓梯走落地下工場。



登場敵人種類
喪屍狗
獵殺者
大蜘蛛

登場道具
綠色藥草
榴彈

工場B1F

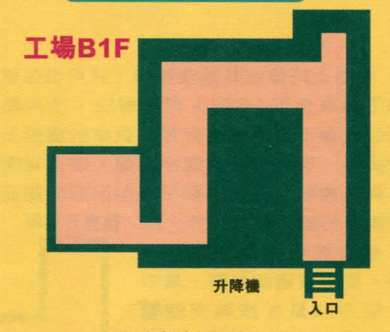


在地下工場的B1樓，首當其衝朝着玩者而來的是喪屍或是兩隻TYRANT，喪屍不難應付故無謂介紹，不過在狹窄的通道裏面對着TYRANT就顯得很棘手，除非對步後退攻擊戰法純熟，否則還是邊捱揍邊不斷開火還擊吧。打敗這些敵人後可前往警衛室開啟電源，讓升降機上升通往B2樓，臨行前千萬要記得拿威力強大的麥林手鎗（マグナム）。



登場敵人種類
喪屍
TYRANT

登場道具
麥林



工場B2F

到了B2樓眼前會出現四隻喪屍，無論如何射殺它們當轉換過畫面後它們便會馬上復活，所以無需勉強打倒之。從右邊的門口出去，在進入培養實驗室之前會遇到兩隻獵食者，切記必定要盡快將其解決，因為這個地方會經過數次，以免下次被偷襲還是早點打倒比較好。進入培養實驗室可取得硫酸彈，而當行到相鄰的遺傳因子操作室要先打敗守住門口的獵食者，接着拿取裏面的工場職員日記（工場職員の日記）與及起動光碟（起動ディスク），但留意在離開這間房時會有另一



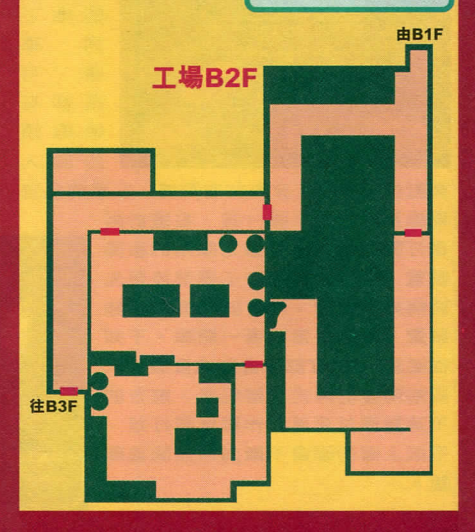
隻獵食者出現。返回培養實驗室玩者會發現原本被關在培養瓶的兩棵食人植物竟然逃了出來，除了在遠距離用手鎗慢慢攻擊外亦可以用火炎彈瞬速將它們擊潰。



接着下來要做的便是前往升降機大堂的左邊出口，只要一直向前行及轉右直到盡頭的電腦那兒，再調查它就能夠將起動光碟插進去啟動電源系統，與此同時原本關上的電動門會自動打開，數隻喪屍從裏面走出來；最重要的應該是裏面的榴彈吧。既然已把電源重新啟動，那便可返回培養實驗室的入口，在其附近的牆上是裝設了一個開關掣，只要按動它旁邊的鐵牆會突然升起，裏面分別有兩棵食人植物和一個動也不動的研究人員屍體，解決敵人後調查那個屍體可找到一張ID咭（ＩＤカード），藉此打開通道盡頭的鎖乘升降機到B3樓去。

登場敵人種類
喪屍
獵食者
食人植物
食人植物

登場道具
ID咭
榴彈
硫酸彈
起動光碟
工場職員日記



工場B3F



乘坐升降機不一會便到達B3樓，在遠處有兩棵食人植物緩慢地行過來，玩者可逐一用手鎗射殺它們，或者想快點可用火炎彈燃燒地板等其自行燒死。接着按左邊的開關掣令巨型鐵閘打開，以取得兩側的火炎彈及藍色藥草。有一點要留意的，就是先前所選擇分支是會影響玩者向前行時會否進入TYRANT培養室，而要對付的則只有一隻TYRANT。

進入門後，跟着會發生的是洛特被獵殺者打中險些兒墮進無底深淵的事件，玩者雖然可以用手鎗來打敗它，不過若用散彈鎗則比較可靠；在這兒是藏有一支急救噴霧的，不過位置頗為隱藏。隨後便繼續前進，走廊上的開關掣暫時不用理會，先到監視室調查對着入口的那台電腦，這樣可令E區域的封鎖解封，跟着返回剛才的走廊按那個掣，這樣幾個鐵閘會隨即打開出現通道來，只要打倒擋路的兩棵食人植物便可。那間守衛森嚴的房間原來是超TYRANT實驗室，取走裏面的工場負責人鎖匙(マスターキー)與及原料抽出方法(原材料の抽出方法)就能離開，不過折返時會在走廊發生特殊事件，這時UT司令官、安迪或雲遜其中一人會出現，視乎玩者在第二個分歧點時的選擇而決定。





不一會，該角色會被突然現身的超TYRANT 1殺死，遂進入許勝不許負的戰鬥，而即使北面有出口但玩者必需將敵人打倒才能離開這兒。超TYRANT 1的實力頗強，除非你的後退攻擊技術高超，否則筆者並不建議你使用普通鎗械來打它，但即使是用散彈鎗也需要花約十多廿十發，或者使用威力更強的硫彈系武器。戰術方面，玩者別讓超TYRANT 1貼得太近，因為其攻擊判定強且遠，假如走動不夠靈活就便被它連打幾拳，最好和它保持約4個身位左右不斷向它轟散彈鎗或榴彈炮，距離兼且越近越好，否則浪費子彈居多。從監視室的出口離開會到達多門房間，出來迎接的敵人是數名TYRANT或眾多UT部隊，TYRANT最好還是避之則吉，若是UT部隊就只有拼命一戰，因為人多勢眾故此建議邊前跑邊使用散彈鎗以提高命中率。

登場道具
- 藍色藥草
- 急救噴霧
- 麥林子彈
- 火炎彈
- 工場負責人鎖匙
- 原料抽出方法

登場敵人種類
- 喪屍
- 獵殺者
- UT部隊
- 食人植物
- TYRANT
- 超TYRANT

地下列車場



在表面上平靜安全的地下列車場，可是卻有很麻煩的敵人要對付。向前行分為左右兩邊，左邊的是登車處及散彈鎗子彈一排，右邊的則是打開封着行車隧道之鐵閘的啟動裝置，建議大家先取子彈然後預先裝備好散彈鎗，才好試圖去啟動該裝置。原因是當玩者一開掣，不知從哪裏來的UT部隊會突然發難，以兩前兩後的陣式夾擊玩者，前方的不算難應付只是會作舉鎗毆打狀，不過上層的卻會不斷向地面開機關鎗。



表面上好像沒有甚麼特別，只可惜在這情況下除非全部4名敵人均被解決，否則敵人崗位就會不斷補充。此外最致命的還是上層的鎗手，玩者每次會連中兩彈，硬直時間超長兼且會被屈下去，幾乎連叫出狀態畫面回復體力的能力也喪失掉，總之是會被前後COMBO攻擊。要解破這個局面，其中一個方法是在按過開關掣後，馬上自動瞄準敵人(連按A或B兩次)並立即開火，以散彈鎗的火力來説應能瞬殺前排的二人。接着便是最重要的步驟，玩者需要瞄準上方的那兩名UT部隊開鎗，以確保自己被擊中令前排再出敵人之前全滅敵方，這樣便可從容跑向列車去。

登場敵人種類
- UT部隊

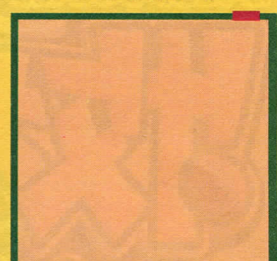
登場道具
- 散彈鎗子彈

直升機坪

在這裏玩者便要和超TYRANT 2及超TYRANT 3作最終決戰。和超TYRANT 1相比，超TYRANT 2的實力可算是作出了整體性提升，要打敗它確實要使用一些戰術。首先，後退攻擊並不算太奏效，原因是它的利爪相當長，即使玩者後退也有一定的機率被刺中，所以還是使用改良了的「直角閃身法」會比較好。所謂「直角閃身法」改良型，就是先和敵人保持較遠距離，例如直升機坪邊線是十分理想的例子。當敵人望到玩者是站在遠距離外時，憑其本能反應大多數都會跳過來作凌空中攻擊，但由於從起跳直至落地是需要大約一秒半至兩秒時間的，故此必定有足夠時間讓玩者作橫移閃避。接着連按A或B兩次來自動瞄準敵人，這樣當敵人着地後尚未有反應之前，玩者已能瞄準它直接攻擊，只要所使用的是散彈鎗或榴彈炮這類重火力兵器，不需多久便能取勝。



直升機坪



不過，如果說超TYRANT 2很強勁，那麼超TYRANT 3就可以說是變態！因為它的靈活度、攻擊力、防禦力以及跳躍力還強出不少，若這時玩者只是剩餘手鎗的話那麼就可以放棄了。戰法方面，基本上都是和對超TYRANT 2時大致相同的，總之要不斷走位拉遠距離，好讓它跳過來令「直角閃身法」改良型生效。此外，當被敵人靠近時，它有時會將玩者強行捉起再擲向地面，這種直擊不但破壞力強大兼且會有連續發生的效果(即是被屈)，所以必需要有對付這招的對策。所謂針對超TYRANT 3抓住技的戰法，其實只要當被捉起而未被它摔倒之前，在這兩三秒內以重火力武器如散彈鎗或榴彈炮等直擊它的頭部或胸部，便能令它受到重創馬上放手。只要將這名對手打敗後，爆機畫面便會展現在各位眼前了。



火箭發射器取得方法

和以往每集《BIO HAZARD》一樣，玩者只要以最高評級來完成遊戲，就能獲得意想不到的隱藏武器作為獎賞，當然《BHGS》亦沒有例外。玩者假如能夠以S級來完成遊戲，那麼在爆機並儲存過檔案後便能獲得威力最強、無限彈數的武器火箭發射器，雖然藏彈數只是1發不過強如超TYRANT 3也無法捱到1發，真不愧是最強武器。不過，若你想取得S級成績，就一定要以NORMAL難易度來進行遊戲，原因是EASY MODE最多只能取得A級而矣；以下是釐定評級的5個項目。



決定評級的5大範疇

(1) CONTINUE

續關次數，上限最多為100分，而每續關1次就會自動扣25分，亦即是說續夠4次分數便玩完。因此若想取得好成績，玩者就要下苦功練習一局爆機。

使用次數	倒扣分數
0	0
1	25
2	50
3	75
4或以上	100

(2) 急救噴霧

和以往的設定相同，使用這種能瞬間把傷勢消除的「神仙水」就要付出代價。上限最多為100分，每使用1次就會扣20分，亦即是說噴5次分數便全部扣清，所以非必要時也切勿使用。

使用次數	倒扣分數
0	0
1	20
2	40
3	60
4	80
5或以上	100

(3) 進行時間

玩者以多少時間來完成遊戲，都會對評級有着極重要的影響。上限最多為100分，若果能夠在1小時內完成就不扣分，以後每分鐘便扣1分，簡言之1小時50分完成可得50分，超過2小時40分完成便是0分。

(4) 命中率

以玩者開鎗時的命中率來計算。上限最多為100分，如果能以100%完成遊戲就不扣分，而每減1%則扣1分，即是說50%命中率得50分，0%便是0分。

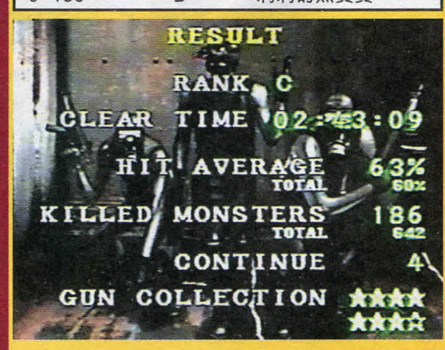
(5) 殺敵數目

原來今集殺死幾多隻敵人都會計分，但別以為殺少點就有着數，其實剛好相反。上限最多仍是100分，不過卻設定了最少基數65隻，以後每殺1隻才加1分，即是說殺死115隻便得50分，而殺死超過165隻就能獲得滿分。

評級計算法

根據上述5個項目，將玩者所獲得之分數一併加起來，便是該局遊戲的總合評級。由附表可見，要取得S級絕對困難得可以，另外每個評級也有其獨有圖片，有興趣全部看齊的話就要多多努力了。

總分	評級	背景圖片
451~500	S	超TYRANT第3形態
351~450	A	主角雅克．湯臣
251~350	B	雲遜．高文
151~250	C	UT部隊
0~150	D	莉莉的熊寶寶





TEXT：悟空



ぼくじょうものがたり

牧場物語

ハーベストムーン

《牧場物語》這遊戲已經推出了一段相當的時間，相信很多玩家的牧場都發展得不錯，今期筆者就為大家送上遊戲中所有資料，這些資料應該會對玩家有很大幫助，現在就立刻為大家送上這個「牧場物語完全資料集」。

所有商店營業時間表

商店名稱	營業時間	休息日
鍛冶屋	AM10:00~PM4:00	木曜日
果樹園	AM9:00~PM0:00	土曜日
圖書館	AM10:00~PM4:00	月曜日
雜貨屋	AM9:00~PM5:00	火曜日/日曜日
病院	AM9:00~PM4:00	水曜日
宿屋	AM8:00~PM9:00	無休
海岸及海之家（夏天才營業）	AM9:00~PM5:00	日曜日
養雞場	PM0:00~PM4:00	日曜日
ヨーデル牧場	AM9:00~PM3:00	月曜日
木こりの家	AM11:00~PM4:00	日曜日

1 マザーズヒル山頂
2 マザーズヒル中腹
3 マザーズヒルふもと
4 温泉＆鉱石場
5 主人公の牧場
6 鍛冶屋
7 果樹園
8 図書館
9 エレンの家
10 町長の家
11 雑貨屋
12 病院
13 教会
14 コロボックルの家
15 宿屋
16 ローズ広場
17 海岸＆海の家
18 養鶏場
19 ヨーデル牧場
20 木こりの家

遊戲是可以發展到主角結婚的階段，但想去到這地步首先便要從五位可能成為妻子的女孩中選一個作目標，之後便開始展開追求，方法就是送花給目標女孩，特別是生日時，以下就是五位目標女孩的誕生日日期。

ポプリ

誕生日：夏季/3日

マリー

誕生日：冬季/20日

カレン

誕生日：秋季/15日

エリィ

誕生日：春季/16日

ラン

誕生日：冬季/19日



除了目標女孩的誕生日，往在村內那七個小矮人的誕生日同樣重要，因為只要在小矮人的誕生日送禮物給他們(不斷送禮也可)，他們與主角的「心」便會慢慢相通，當兩者的「心」到達一定程度便可以請他們幫忙主角打理牧場，而所送的禮物全部都可以在雜貨屋買到，筆者給大家一個提示，他們最喜愛的是小麥粉，下面便是七個小矮人的誕生日日期。

シェフネン（紅色）

誕生日：秋季/14日

ナッピー（橙色）

誕生日：冬季/22日

ティミット（綠色）

誕生日：夏季/16日

グリーティ（黃色）

誕生日：秋季/10日

チョッカク（藍色）

誕生日：春季/15日

ボルドー（紫色）

誕生日：春季/4日

アクア（粉藍色）

誕生日：春季/26日



農作物全 DATA

以下將是遊戲中所有農作物的詳細資料，表中有單字的為單一收成，連字為可再次收成，另外有花字的即化表該農作物是花類，擁有連字的農作物第二次收成的日子會和第一次收成的日子有所不同，各玩家可以此作參考。

農作物資料

名稱	種植季節	收成所須日子	種子買得處
かふ(單)	春	5日	雜貨屋
ジャガイモ(單)	春	8日	雜貨屋
きゅうり(連)	春	10日/6日	雜貨屋
きゃべつ(單)	春	15日	商人
いちご(連)		9日/3日	雜貨屋
ムーンドロップ草(花)	春	7日	商人
トイフラワー(花)	春	13日	商人
トマト(連)	夏	10日/4日	雜貨屋
とうもろこし (連)	夏	15日/4日	雜貨屋
たまねぎ(單)	夏	8日	雜貨屋
パイナップル(連)	夏	21日/6日	商人
かぼちゃ(單)	夏	15日	雜貨屋
ピンクキャット草(單)	夏	7日	商人
なす(連)	秋	10日/4日	雜貨屋
にんじん(單)	秋	8日	雜貨屋
さつまいも(連)	秋	6日/3日	雜貨屋
ピーマン(連)	秋	8日/3日	雜貨屋
ほうれんそう(單)	秋	6日	商人
マジックレッド草(花)	秋	11日	商人
オレンジカップ草(花)	全	9日	商人

飼養家禽資料一覽

下表是雞、牛、羊三種可以在遊戲中飼養的資料，包括買入價、賣出價、產物賣出價等等。

雞

買入價：1500G
賣出價：500G/優勝雞2000G
產物賣出價：雞蛋=50G/金雞蛋=150G/蛋黃醬S SIZE=100G/蛋黃醬M SIZE=150G/蛋黃醬L SIZE=200G/蛋黃醬G SIZE=300G
飼料價錢：10G

牛

買入價：5000G
賣出價：心標誌0~3=3000G/心標誌4~6=4500G/心標誌7~=5000G/優勝牛=8000G
產物賣出價：牛奶S SIZE=100G/牛奶M SIZE=150G/牛奶L SIZE=200G/牛奶G SIZE=300G/芝士S SIZE=300G/芝士M SIZE=400G/芝士L SIZE=500G/芝士G SIZE=600G
飼料價錢：20G

羊

買入價：4000G
賣出價：心標誌0~3=2000G/心標誌4~6=3000G/心標誌7~=3500G/優勝羊=6000G
產物賣出價：羊毛S SIZE=100G/羊毛M SIZE=400G/羊毛L SIZE=500G/羊毛G SIZE=600G/羊毛線S SIZE=300G/羊毛線M SIZE=700G/羊毛線L SIZE=800G/羊毛線G SIZE=1000G
飼料價錢：20G

農作工具等級一覽表

道具名	提升等級所需資源及道具經驗值
カマ	銅カマ=銅礦石＋1000G＋100%/銀カマ=銀礦石＋2000G＋200%/金カマ=金礦石＋3000G＋300%/ミスリルカマ=ミスリル＋5000G＋400%
クワ	銅クワ=銅礦石＋1000G＋100%/銀クワ=銀礦石＋2000G＋200%/金クワ=金礦石＋3000G＋300%/ミスリルクワ=ミスリル＋5000G＋400%
ハンマー	銅ハンマー=銅礦石＋1000G＋100%/銀ハンマー=銀礦石＋2000G＋200%/金ハンマー=金礦石＋3000G＋300%/ミスリルハンマー=ミスリル＋5000G＋400%
オノ	銅オノ=銅礦石＋1000G＋100%/銀オノ=銀礦石＋2000G＋200%/金オノ=金礦石＋3000G＋300%/ミスリルオノ=ミスリル＋5000G＋400%
じょうろ	銅じょうろ=銅礦石＋1000G＋100%/銀じょうろ=銀礦石＋2000G＋200%/金じょうろ=金礦石＋3000G＋300%/ミスリルじょうろ=ミスリル＋5000G＋400%

最強道具 DATA 集

現在將會登出遊戲中所有道具的資料，包括價錢、取得方法和用途。

牧場用道具

名稱	價值	取得地點	備註
カマ	/	遊戲開始	可以割除主角前方一格土地
銅カマ	1000G	鍛冶屋	帶同銅礦石到鍛冶屋改造，另要有100%道具經驗值，可以一割除以主角為中心1×3格土地。
銀カマ	2000G	鍛冶屋	帶同銀礦石到鍛冶屋改造，另要有200%道具經驗值，可以一割除以主角為中心2×3格土地。
金カマ	3000G	鍛冶屋	帶同金礦石到鍛冶屋改造，另要有300%道具經驗值，可以一割除以主角為中心3×3格土地。
ミスリルカマ	5000G	鍛冶屋	帶同ミスリル到鍛冶屋改造，另要有400%道具經驗值，可以一割除以主角為中心5×5格土地。
クワ	/	遊戲開始	可以耕耡主角前方1格土地。
銅クワ	1000G	鍛冶屋	帶同銅礦石到鍛冶屋改造，另要有100%道具經驗值，可以耕耡主角前方2格土地。
銀クワ	2000G	鍛冶屋	帶同銀礦石到鍛冶屋改造，另要有200%道具經驗值，可以耕耡主角前方3格土地。
金クワ	3000G	鍛冶屋	帶同金礦石到鍛冶屋改造，另要有300%道具經驗值，可以耕耡主角前方4格土地。
ミスリルクワ	5000G	鍛冶屋	帶同ミスリル到鍛冶屋改造，另要有400%道具經驗值，可以耕耡主角前方6格土地。
オノ	/	遊戲開始	可斬去小木頭。
銅オノ	1000G	鍛冶屋	帶同銅礦石到鍛冶屋改造，另要有100%道具經驗值，斬6次可將大木頭斬破。
銀オノ	2000G	鍛冶屋	帶同銀礦石到鍛冶屋改造，另要有200%道具經驗值，斬3次可將大木頭斬破。
金オノ	3000G	鍛冶屋	帶同金礦石到鍛冶屋改造，另要有300%道具經驗值，斬2次可將大木頭斬破。
ミスリルオノ	5000G	鍛冶屋	帶同ミスリル到鍛冶屋改造，另要有400%道具經驗值，斬1次可將大木頭斬破。
ハンマー	/	遊戲開始	打碎小石頭。
銅ハンマー	1000G	鍛冶屋	帶同銅礦石到鍛冶屋改造，另要有100%道具經驗值，鎚打3次可打破大石頭。
銀ハンマー	2000G	鍛冶屋	帶同銀礦石到鍛冶屋改造，另要有200%道具經驗值，鎚打2次可打破大石頭，鎚打5次可打破大岩石。
金ハンマー	3000G	鍛冶屋	帶同金礦石到鍛冶屋改造，另要有300%道具經驗值，鎚打1次可打破大石頭，鎚打3次可打破大岩石。
ミスリルハンマー	5000G	鍛冶屋	帶同ミスリル到鍛冶屋改造，另要有400%道具經驗值，鎚打1次可打破大石頭，鎚打2次可打破大岩石。
じょうろ	/	遊戲開始	可向主角前方1格灑水。
銅じょうろ	1000G	鍛冶屋	帶同銅礦石到鍛冶屋改造，另要有100%道具經驗值，可向主角前方1×3格灑水。
銀じょうろ	2000G	鍛冶屋	帶同銀礦石到鍛冶屋改造，另要有200%道具經驗值，可向主角前方2×3格灑水。
金じょうろ	3000G	鍛冶屋	帶同金礦石到鍛冶屋改造，另要有300%道具經驗值，可向主角前方3×3格灑水。
ミスリルじょうろ	5000G	鍛冶屋	帶同ミスリル到鍛冶屋改造，另要有400%道具經驗值，可向主角前方3×5格灑水。
ベル	500G	ヨーテル牧場	召集牛和羊群用，可增加對主角愛情度。
乳しぼり器	2000G	鍛冶屋	從大牛身上取得牛奶，增加對主角愛情度。
毛刈りばさみ	1800G	鍛冶屋	可剪下羊毛，提加羊與主角的愛情度。
ブラシ	800G	鍛冶屋	給牛、羊和馬刷身，令牠們與主角的愛情上升。
動物の薬	1000G	養雞場/ヨーテル牧場	可治好生病的家禽。
牛のタネ	3000G	ヨーテル牧場	令牛隻更健康。
羊のタネ	3000G	ヨーテル牧場	令羊隻更健康。
青の羽根	1000G	雜貨屋/商人	向女孩求婚用。
釣竿	/	グレッグ	與グレッグ相遇時取得，但之前裝備欄必須要有一個空格。
いれぐい釣竿	/	グレッグ	憑事件取得，但之前裝備欄必須要有一個空格。

種子類

種子名稱	價錢	購買地點	備註
かふの種	120G	雜貨屋	春季種植的種子。
ジャガイモの種	150G	雜貨屋	春季種植的種子。
きゅうりの種	200G	雜貨屋	春季種植的種子。
きゃべつの種	500G	商人	春季種植的種子。
いちごの種	150G	雜貨屋	春季種植的種子，當之前四種農作物種植數超過100個後便可購買。
トマト種	200G	雜貨屋	夏季種植的種子。
とうもろこしの種	300G	雜貨屋	夏季種植的種子。
たもねぎの種	150G	雜貨屋	夏季種植的種子。
パイナップルの種	1000G	商人	夏季種植的種子。
かぼちゃの種	500G	雜貨屋	夏季種植的種子。
なすの種	120G	雜貨屋	秋季種植的種子。
にんじんの種	300G	雜貨屋	秋季種植的種子。
さつまいもの種	300G	雜貨屋	秋季種植的種子。
ピーマンの種	150G	商人	秋季種植的種子。
ほうれんそうの種	200G	雜貨屋	秋季種植的種子。
ムーンドロップの種	500G	商人	春季種植的種子。
ピンクキャットの種	300G	商人	春季種植的種子。
マジックレッドの種	600G	商人	秋季種植的種子。
トイフラワーの種	400G	商人	春季種植的種子。
オランジカップの種	1000G	商人	溫室種植的種子。
牧場の種	500G	雜貨屋	三季適用的種子。

煮食用具類

名稱	購入價	備註
包丁	3000G	切刺身食品用。
フライパン	2500G	煮菜類食物用。
なべ	2000G	煮咖哩食品用。
ミキサー	2500G	製作飲品。
泡たて器	1000G	煮強類食品用。
めん棒	1500G	製造麵包類食品。
オーブン	5000G	製造蛋糕類食品。
調味料セット	5000G	調味用。

花類

名稱	備註
ムーンドロップ草	春季種類的花，7日後開花。
トイフラワー	春季種類的花，13日後開花。
ピンクキャット草	夏季種類的花，7日便會開花。
マジックレッド草	秋季種類的花，11日便會開花。

農作物

名稱	賣出價(1個)	備註
かふ	60G	5日可收成，吃下可增加3體力、減1疲勞度。
ジャガイモ	80G	8日可收成，吃下可增加3體力、減1疲勞度。
きゅうり	60G	10日可收成，吃下可增加4體力、減1疲勞度。
きゃべつ	250G	15日可收成，吃下可增加3體力、減1疲勞度。
いちご	30G	9日可收成，吃下可增加5體力、減2疲勞度。
トマト	60G	10日可收成，吃下可增加4體力、減1疲勞度。
とうもろこし	100G	15日可收成，吃下可增加3體力、減1疲勞度。
たまねぎ	80G	8日可收成，吃下可增加3體力、減1疲勞度。
パイナップル	500G	21日可收成，吃下可增加5體力、減2疲勞度。
かぼちゃ	250G	15日可收成，吃下可增加3體力、減1疲勞度。
なす	80G	10日可收成，吃下可增加3體力、減1疲勞度。
にんじん	120G	8日可收成，吃下可增加4體力、減1疲勞度。
さつまいも	120G	6日可收成，吃下可增加3體力、減1疲勞度。
ピーマン	40G	8日可收成，吃下可增加3體力、減1疲勞度。
ほうれんそう	80G	6日可收成，吃下可增加3體力、減1疲勞度。
オレンジカップの實	60G	9日可收成，吃下可增加3體力、減5疲勞度。
マジックレッド草(紅色)	200G	11日可收成。

農作物以外的道具

名稱	購入價	賣出價(單價)	取得地點	備註
りんご	/	50G	牧場のりんごの木	秋季可取得，別下可增加2體力、減2疲勞度。
たけのこ	/	50G	溫泉	春季在溫泉附近找到，吃下可增加10體力、減1疲勞度。
山ぶどうの實	/	50G	マザーズヒルふもと	於秋季取得，吃下可增加10體力、減2疲勞度。
きのこ	/	70G	溫泉/マザーズヒルふもと/木こりの家附近	於秋季取得，吃下可增加10體力、減1疲勞度。
毒きのこ	/	100G	木こりの家附近	於秋季取得，吃下會減10體力，增加5疲勞度。
まつたけ	/	500G	マザーズヒルふもと/12個賽馬景品	於秋季取得，吃下可增加20體力，減1疲勞度。
青の草	/	100G	溫泉/木こりの家附近	於春季取得，吃下可增加10體力，減1疲勞度。
赤の草	/	100G	溫泉/木こりの家附近	於夏季取得，吃下會減10體力，增加5疲勞度。
綠の草	/	100G	溫泉/木こりの家附近	於秋季取得，吃下可增加吃下減2疲勞度。
クズ礦石	/	1G	滝の裏の礦石場/湖の礦石場	沒任何用途。
銅礦石	/	15G	滝の裏の礦石場	製造禮物及工具升級用。
銀礦石	/	20G	滝の裏の礦石場	製造禮物及工具升級用。
金礦石	/	25G	滝の裏の礦石場	製造禮物及工具升級用。
ミスリル	/	40G	滝の裏の礦石場/湖の礦石場/3個賽馬景品	製造禮物及工具升級用。
オリハルコン	/	50G	湖の礦石場	於冬季取得，製造アクセサリー之必需品。
アダマンタイト	/	50G	湖の礦石場	於冬季取得，製作マヨネーズメーカー、チーズメーカー、毛糸玉メーカー的必需品。
雞蛋	/	50G	雞舍	品質和SIZE會影響其價值，吃下可增加3體力、減1疲勞度。
金田蛋	/	150G		從雞祭的優勝雞產下，吃下可增加5體力、減2疲勞度，也可當食物材料。
溫泉蛋	/	80G	將雞蛋放進溫泉	雞蛋品質沒任何關係，吃下可增加4體力、減1疲勞度。
マヨネーズSサイズ	/	100G	以雞蛋加工	以初級品質雞蛋製作，吃下可增加1體力、減1疲勞度。
マヨネーズMサイズ	/	100G	以雞蛋加工	以中級品質雞蛋製作，吃下可增加2體力、減1疲勞度。
マヨネーズLサイズ	/	100G	以雞蛋加工	以高級品質雞蛋製作，吃下可增加3體力、減1疲勞度。
マヨネーズGサイズ	/	100G	以雞蛋加工	以金田蛋製作，吃下可增加4體力、減2疲勞度。
牛乳Sサイズ	/	100G	乳牛	吃下可增加2體力、減2疲勞度。
牛乳Mサイズ	/	150G	乳牛	吃下可增加3體力、減2疲勞度。
牛乳Lサイズ	/	200G	乳牛	吃下可增加4體力、減2疲勞度。
牛乳Gサイズ	/	300G	優勝乳牛	吃下可增加5體力、減2疲勞度。
チーズSサイズ	/	300G	チーズメーカー	吃下可增加5體力、減1疲勞度。
チーズMサイズ	/	400G	チーズメーカー	吃下可增加6體力、減1疲勞度。

チーズLサイズ	/	500G	チーズメーカー	吃下可增加7體力、減1疲勞度。
チーズGサイズ	/	600G	チーズメーカー	吃下可增加8體力、減1疲勞度。
羊毛Sサイズ	/	100G	綿羊	製作送給小矮的禮物。
羊毛Mサイズ	/	100G	綿羊	製作送給小矮的禮物。
羊毛Lサイズ	/	100G	綿羊	製作送給小矮的禮物。
羊毛Gサイズ	/	100G	優勝綿羊	製作送給小矮的禮物。
羊糸玉Sサイズ	/	300G	毛糸玉メーカー	製作送給小矮的禮物。
羊糸玉Mサイズ	/	700G	毛糸玉メーカー	製作送給小矮的禮物。
羊糸玉Lサイズ	/	800G	毛糸玉メーカー	製作送給小矮的禮物。
羊糸玉Gサイズ	/	1000G	毛糸玉メーカー	製作送給小矮的禮物。
はちみつ	/	50G	りんごの木の下	吃下可增加2體力、減2疲勞度。
SUGDWりんご	500G	50G	商人	吃下可增加2體力、減2疲勞度。
小魚	/	50G	海/川/泉/湖	吃下可增加2體力、減1疲勞度。
中魚	/	120G	海/川/泉/湖	吃下可增加3體力、減1疲勞度。
大魚	/	200G	海	吃下可增加4體力、減1疲勞度。
チョコレート	/	100G	冬季感謝祭	吃下可增加2體力、減2疲勞度。
ブレスレット	/	2000G	鍛治屋/42個賽馬景品	オリハルコン＋1000G製成，ポプリ和エリィ最愛。
ネックレス	/	2000G	鍛治屋/35個賽馬景品	オリハルコン＋1000G製成，ポプリ和エリィ最愛。
イヤリング	/	2000G	鍛治屋/33個賽馬景品	オリハルコン＋1000G製成，ポプリ和エリィ最愛。
リラックス茶の葉	/	1000G	小矮人的茶會	吃下可增加2體力、減3疲勞度。
ポプリの蛋	/	50G	ポプリ	與ポプリ相愛度達第3階段，雞舍沒有雞，秋季和冬季的AM6:00~PM0:00可取得，吃下可增加3體力、減2疲勞度。

特殊道具

名稱	購入價	取得地點	備註
リュック	3000G	雜貨屋	主角可以帶四件道具。
大きいリュック	5000	雜貨屋	買下リュック後10日在雜貨屋有售，主角可帶8件道具。
かご	5000G	雜貨屋	可裝30件農作物。
コイン	/	滝の裏の礦石場/湖の礦石場	增加10G。
力の木の實	5000	山頂/･ミ･ミ裏田礦石場/湖の礦石場/湖の小島/湖の小島の礦石場/海/賽馬/水泳大會	吃下可增加10最大體力、減1疲勞度。
ふしぎな木の實	/	マザーズヒルふもと	吃下減1疲勞度，以後以半數增加疲勞度。
花びん	5000G	商人	家居裝飾，疲勞回復效果。
ボール	100G	商人	狗隻訓練，1日1次。
ラッピング	100G	雜貨屋	製作禮物必需品。

其他手持物件

名稱	購入價	取得地點	備註
石	/	牧場	遊戲初期可用作排列土地。
木田枝	/	牧場/釣	沒任何用途。
雜草	/	牧場/裏山/木こりの附近	沒任何用途。
資材	50G	木こりの家	擴充建築物。
なそのせきばん	/	湖田礦石場	當作禮物用。
飼い葉	20G	ヨーデル牧場	飼養乳牛。
雞のエサ	10G	養雞場	向水車小屋投一個可變出10個。
魚のエサ	20G	雜貨屋	魚池用。
おにぎり	100G	雜貨屋	吃下可增加2體力、減1疲勞度。
パン	100G	雜貨屋	吃下可增加2體力、減1疲勞度。
さからでーる	500G	病院	吃下可增加50體力、減1疲勞度。
かなりさからでーる	1000G	病院/21個賽馬景品	吃下可增加100體力、減1疲勞度。
つかれとーる	1000G	病院	吃下會減20疲勞度。
かなりつかれとーる	2000G	病院/15個賽馬景品	吃下會減50疲勞度。

ワイン	300G	果樹園	吃下會減5疲勞度。
ぶどうじュース	200G	果樹園	吃下可增加5體力、減2疲勞度。
油	50G	雜貨屋	製作料理用。
小麥粉	50G	雜貨屋	製作料理用。
カレー粉	50G	雜貨屋	製作料理用。
手紙入りのビン	/	海	家居裝飾。
空き缶	/	海/川/泉/湖/地底湖	沒任何用途。
長ぐつ	/	海/川/泉/湖/地底湖	沒任何用途。
魚の骨	/	海/川/泉/湖/地底湖	沒任何用途。
枯れた雜草	/	農地	沒任何用途。

食物料理

名稱	購入價	取得地點	備註
サラダ	300G	宿屋(日)	吃下可增加10體力、減20疲勞度。
アップルパイ	300G	宿屋(日)	吃下會減20疲勞度。
チーズケーキ	250G	宿屋(日)	吃下可增加20體力、減1疲勞度。
クッキー	200G	宿屋(日)	吃下可增加10體力、減1疲勞度。
パインジュース	300G	宿屋(夜)	吃下會減15疲勞度。
燒きとうもろこし	250G	海田家	吃下可增加10體力、減1疲勞度。
スパゲッティ	300G	海田家	吃下可增加20體力、減3疲勞度。
ピザ	200G	海田家	吃下可增加15體力、減1疲勞度。
定食	500G	宿屋(日)	吃下可增加50體力、減10疲勞度。
山ぶごう酒	500G	宿屋(夜)	吃下會減20疲勞度。
水	0G	宿屋(日與夜)/海田家	吃下可增加1體力。
かき水	300G	海田家	吃下可增會減10疲勞度。

事件道具

名稱	取得地點	條件
月見だんご	マザーズヒル山頂	秋季13日、PM6:00之後。
ばんそうこう	エリィ	到病院找エリィ，答「すごくいたい」。
香水	海岸	台風後一日。
寫真	廣場	第一年冬季，落雪的日子AM10:00~PM3:00。
招待狀	牧場のポスト	與･ミ･ミ的相愛度高。
本	マリー	與マリー的相愛度高。
果樹園のぶどう	果樹園	第一年秋季14日，接受カーター。
オカリナ	カーター	秋季2日找神父。

★：今期新增之遊戲
■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

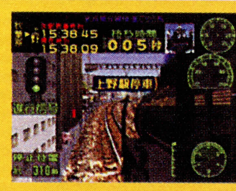
PlayStation

2月

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
24日	■GUNDRESS	STARFISH	7800日圓	ETC
	★KAIKAN PHRASE墜天使降臨	ENIX	5800日圓	ETC
	★Pocket Fighter(PlayStation THE BEST)	CAPCOM	2800日圓	FIG
	★Rockman X3(PlayStation THE BEST)	CAPCOM	2800日圓	ACT
	★桃太郎電鐵7(PlayStation THE BEST)	HUDSON	2800日圓	ETC
	★目標是著名棒球部(復製版)	DAZ	2800日圓	SPT
2月	Virtua PACHISLOT 4 北電子OLYMPIC	MAP JAPAN	6800日圓	ETC
	Knights of GENESIS～眾神的黃昏～	escot	5980日圓	SRPG

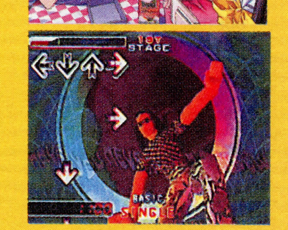
3月

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
2日	■Beatmania APPEND 5thMIX～Time to get down～	KONAMI	2800日圓	SLG
	SuperLite 1500 Series THE GAME MAKER	SUCCESS	1500日圓	SLG
	SuperLite 1500 Series STAR SWAPE	SUCCESS	1500日圓	STG
	SuperLite 1500 Series TOWER DREAM 2	SUCCESS	1500日圓	SLG
	SuperLite 1500 Series巡邏吧！	SUCCESS	1500日圓	ETC
4日	■THRASHER SK8	WEB SYSTEM	4800日圓	SPT
	■Monkey Magic	SUNSOFT	4800日圓	ACT
	PERFECT FISHING磯釣	SETA	5800日圓	SPT
	PERFECT FISHING 釣BASS	SETA	5800日圓	SPT
	必殺PACHINSLOT STATION 3	SUNSOFT	4800日圓	SLG
9日	★Pop'n Pop(TAITO 2000 Series)	TAITO	2000日圓	ETC
	★三洋波子機PARADISE 3 狗狗大行進	IREM SOFTWARE ENGINNERING	3800日圓	ETC
	Rhythm Face	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	4800日圓	不詳
	SNK BEST COLLECTION The King of Fighters '98 DREAM MATCH NEVER ENDS	SNK	2800日圓	FIG
	DRIVER	SPIKE	5800日圓	RAC
16日	■METRIOD R Parts Collection	IMAGINEER	2800日圓	ETC
	■汽車GO!	TAITO	5800日圓	SLG



著名列車駕駛模擬遊戲《電車GO！》的變版遊戲《汽車GO！》，終於訂下了發售日期，由現代鐵道一下子改成已消失的蒸氣列車，究竟會有怎樣的新感覺呢？在東京這樣的大都市駕車這樣的列車，有否會像《銀河鐵道999》的感覺呢？

哎呀呀！這個令不少美少女遊戲迷的期待作品又再度延期了，不知是甚麼原因呢？希望這次是最後一次延期吧！



在街機中大受歡迎的作品，終於決定移到PlayStation上，而且亦是名樂隊「Dreams Come True」的樂曲，喜歡日本樂壇的用家們不要錯過了；不過街機版記得好像是六個擊的，哪移植後會變成怎樣呢？

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
	★THE DEEP失去的深海	ACCLIAM JAPAN	2000日圓	AVG
	★PUZZLEOOP	CAPCOM	3800日圓	PUZ
	夏色劍術小町	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG
	THEME PARK WORLD	ELECTRONICS ARTS SQUARE	5800日圓	SLG
	想見你…your smiles in my heart	KONAMI	6800日圓	SLG
	PANDORA MAX SERIES Vol.3 Rabbish Brayman	PANDONA	1980日圓	AVG
17日	■Simple 1500 SERIES Vol.25 THE競馬	D3 Prefecture	1500日圓	SPT
23日	■infinity	KID	6800日圓	AVG
	World Stadium 4	NAMCO	5800日圓	SPT
	The King of Fighters '99	SNK	5800日圓	FIG
	真髓．　仙人 貳號	J．WING	7800日圓(予定)	ETC
	職業指南麻雀「兵」3	CULTURE BRAIN	4980日圓	ETC
	職業麻雀 極PLUS II「廉價版」	ATHENA	2800日圓	ETC
	Money Idol Exchanger「廉價版」	SUNSOFT	2800日圓	PUZ
	HARD EDGE(SUN COLLECT BEST)	SUNSOFT	2800日圓	AVG
	Best of the Best DISC WORLD	MEDIA ENTERTAINMENT	2800日圓	不詳
	Best of the Best FREETALK STUDIO	MEDIA ENTERTAINMENT	2800日圓	SLG
	聖靈機RAIBLADE	Winkysoft	5800日圓	SRPG
	筋肉番付Vol.2～往新的界限之挑戰！～	KONAMI	5800日圓	ETC
	THE心理GAME6	VISIT	1500日圓	ETC
	相睇COMMANDO～為傻瓜情侶打圓場～	ENIZ	5800日圓	SLG
	JACK直到天空～驚險的青豆樹大登亡！	ENIX	5800日圓	ACT
	WINNING POST 4 PROGRAM 2000	KOEI	6800日圓	SLG
30日	■NHL BLADE OF STEEL 2000	KONAMI	5800日圓	SPT
	對戰戀愛Simulation TORIFERUZU魔法學園	ASCII	5800日圓	SLG
	華蘭虎龍學園~心動篇~	J．WING	2800日圓(暫定)	AVG
	HEXAMOON GUARDIANS	INCREMENT P	6800日圓	AVG
	WHATEVER ISLAND	RIVERHILL SOFT	5800日圓	SLG
	Family Prize 1500Yen Series King of Bowling 2～Professional編～	Coconut Japan Entertainment	1500日圓	SPT
	Family Prize 1500Yen Series職業棒球 熱鬥PUZZLE STADIUM	Coconut Japan Entertainment	1500日圓	PUZ
	Family Prize 1500Yen Series World League Soccer	Coconut Japan Entertainment	1500日圓	SPT
	SuperLite 1500 Series Cotton Original	SUCCESS	1500日圓	STG
	SuperLite 1500 Series SANVEIN	SUCCESS	1500日圓	待查
	SuperLite 1500 Series Monkey Hero	SUCCESS	1500日圓	ACT
	SuperLite 1500 Series Load Runner 2(暫稱)	SUCCESS	1500日圓	ACT
	METAL SLUG X	SNK	5800日圓	ACT
	EVE ZERO限定版	NETBRIDGE	9800日圓	AVG
	EVE ZERO	NETBRIDGE	6800日圓	AVG
	PANDORA MAX SERIES Vol.2 呼喚死者的館	PANDONA	1980日圓	AVG
	音樂工作室 演奏2(廉價版)	ASCII	2800日圓	ETC
	實況GOLF MASTER 2000	KONAMI	5800日圓(預定)	SPT
中旬	■創造DISK DERRBY的名馬吧！！	DAZ	5800日圓(暫定)	SLG
下旬	FIFA 2000 Europra League Soccer	ELECTRONICS ARTS SQUARE	4800日圓	SPT
	Doki Doki Pretty League Lovely Star	XING Entertainment	6800日圓(預定)	SLG
3月	■COOL BOARDERS 4	WEB SYSTEM	5800日圓	SPT
	■MONSTER FARM BATTLE CARD	TECHMO	5800日圓(暫定)	ETC
	WIZARDARY～DIMGUIL～	ASCII	6800日圓	RPG
	PACHISLOT帝王5～	MEDIA ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG
	Parlor！Pro Junior Vol.6	日本TELENET	2900日圓	ETC
	在遙遠的時空中	KOEI	6800日圓	待查
	RAYCRISES	TAITO	5800日圓	STG
	聖戰士登霸	BANDAI	6800日圓(暫定)	SRPG
	決定！HERO學園！！	CSC MEDIA	5800日圓	SLG
	BASS LANDING 2	ASCII	6800日圓	SPT
	BASS LANDING 2(連釣魚手掣)	ASCII	11000日圓	SPT
	P.J's GROOVE	SYSCON ENTERTAINMENT	4800日圓(預定)	PUZ

4月

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
6日	★CHESS 2000	UNBALANCE	6800日圓	ETC
	★十分平系列3 搖搖下	XING ENTERTAINMENT	2800日圓	PUZ
	★TRL(The Rail LOADERS)	Victory	5800日圓	ADV
	■名叫絆的頸鏈WITH TOY BOX	NEC INTERCHANNEL	6800日圓(暫定)	AVG
	遊戲中學習系列 世界史單詞齊齊出1800	NAGASE	2800日圓	ETC
	遊戲中學習系列 日本史單詞齊齊出1800	NAGASE	2800日圓	ETC
	右左(U-SA)	ARTDINK	3800日圓	待查
13日	■BEST．WING同級生麻雀	J．WING	2800日圓(暫定)	ETC
	打麻雀吧！戀愛吧！Separte 1 打麻雀吧	VISCO	1500日圓	ETC
	打麻雀吧！戀愛吧！Separte 2 戀愛吧	VISCO	1500日圓	ETC
	TINY BULLET	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	ACT
20日	■閉鎖病院	VISIT	價格未定	AVG
	★Dancing Stage featuring Dreams Come True(暫稱)	KONAMI	4980日圓(暫定)	ETC
	～ART CAMION～雙六傳	AFFECT	4800日圓	RAC
	華蘭虎龍學園~純愛篇~	J．WING	2800日圓(暫定)	AVG
27日	★蒼鼠物語	CULTURE BRAIN	4800日圓	SLG
	★MAJOR WAVE 1500 SWING	HUMSTAR	1500日圓	STG
	★MAJOR WAVE 1500 BATTLE MASTER	HUMSTAR	1500日圓	FIG
	★MAJOR WAVE 1500 MASMON KIDS	HUMSTAR	1500日圓	SLG
	★MAJOR WAVE 1500 RUCIFER RING	HUMSTAR	1500日圓	RPG
	★筋肉番符～SASUKE～(暫稱)	KONAMI	5800日圓	ETC
	★SILENT HILL (KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓	AVG
	★METALGEAR SOLID (KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓	ACT
	★METALGEAR SOLID INTEGRAL(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓	ACT
	★Simple 1500 SERIES Vol.28 THE DUNGON RPG	D3 Prefecture	1500日圓	RPG
	■Simple 1500 SERIES Vol.21 THE野球	D3 Prefecture	1500日圓	SPT
	■PAKA PAKA Passion 2	PRODUCE	5800日圓	不詳
	■LUNA WING～超越時空的聖戰～	翔泳社	6800日圓(預定)	SRPG
	■MAJOR WAVE 1500 200EC7-LATTICE-	NUSITE	1500日圓	STG
	考車牌吧	TWILIGHT EXPRESS	5800日圓	SLG
	SuperLite 1500 Series Castrol HONDA Superbike Racing	SUCCESS	1500日圓	RAC
	SuperLite 1500 Series DEEP FREEZE	SUCCESS	1500日圓	不詳
下旬	Wu Tang	SUCCESS	價格未定	不詳
4月	■你的STEADY	CD BROS	5800日圓	AVG
	■BRIDGANDINE-GRAND EDITION-	E3 STAFF	6800日圓	SLG
	幻影月夜-月夜野綺譚-	NAZAT	5800日圓	AVG
	FOUR	TAO HUMAN SYSTEMS	2500日圓	PUZ
	在遙遠的時空之中	KOEI	6800日圓	AVG
	在遙遠的時空之中(限定版)	KOEI	8800日圓	AVG
	DEVIL MAN	BANDAI	5800日圓(暫定)	ACT
	PANDORA MAX SERIES Vol.4 Catch感覺SENSATION	PANDONA	1980日圓	AVG
	BPS THE CHOICE THE NEXT TETRIS	BPS	2800日圓	PUZ

5月

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
18日	用磁石來飛行？PICS的大冒險	AFFECT	4800日圓(暫定)	不詳
	■SuperLite 1500 Series HOOOCKEY！	SUCCESS	1500日圓	SPT
25日	★SuperLite 1500 Series CHIKI CHIKI CHICKEN	SUCCESS	1500日圓	待查
	SuperLite 1500 Series QUIZ 1(暫稱)	SUCCESS	1500日圓	ETC
	SuperLite 1500 Series QUIZ 2(暫稱)	SUCCESS	1500日圓	ETC
	SuperLite 1500 Series QUIZ 3(暫稱)	SUCCESS	1500日圓	ETC
上旬	■再見吧！宇宙戰艦大和號 愛的戰士們	BANDAI	7800日圓(予定)	待查
5月	★THE BACKGAMMON	UNBALANCE	價格未定	ETC
	★MARIONETTE COMPANY 2 CHU!	MICROCABIN	6800日圓(暫定)	SLG
	BRAVE SAGA 2	TAKARA	7800日圓	SRPG
	PANDORA MAX SERIES Vol.5 被解僱的朝早	PANDONA	1980日圓	AVG
	DRAGON QUEST VII 伊甸之戰士們	ENIX	7800日圓	RPG
6月				
1日	★水之花道	PONY CANYON	6800日圓	ETC
22日	SuperLite 1500 Series繪畫PUZZLE 3	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	SuperLite 1500 Series填字遊戲 2	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	SuperLite 1500 Series NANCRO 3	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	SuperLite 1500 Series數獨 3	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	PANDORA MAX SERIES Vol.6 闇之蛹	PANDONA	1980日圓	AVG
6月	砂之EMBRACE～EDEN之里的勒寶	IDEA FACTORY	價格未定	RPG
9月	★PZ ZOIDS(暫稱)	TOMY	價格未定	SLG

2000年發售

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
春	★攜帶EDDIE	INCREMENT P	價格未定	ETC
	■ROCKMAN DASH 2 EPISODE 1～ROLL危機一髮～	CAPCOM	價格未定	RPG
	OPTION TUNING CAR BATTLE SPEC R	MTO	5800日圓	RAC
	SPRYO×SPRKUS不尋常的旅途	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	GAIA MASTER眾神的桌上遊戲	CAPCOM	4800日圓	ETC
	Snow Pocketer	ATLUS	價格未定	待查
	Pocketer(粉紅)	ATLUS	價格未定	待查
	Pocketer(黑)	ATLUS	價格未定	待查
	Mega Pocketer	ATLUS	價格未定	待查
	HEIWA Parlor！Pro DolphinRing Special	日本TELENET	5200日圓(暫定)	ETC
	音樂創作室3	ASCII	價格未定	SLG
	STREET GOLFER	SUNSOFT	5800日圓	SPT
	我要作曲～Dance Remix編～	VING KIDS	2480日圓	SLG
	KILLER BASS	魔法	5800日圓	SPT
	大江戶風水因果律 花火2	魔法	5800日圓	SLG
	HOSHIGAMI沈沒了的蒼之大地	MAX FIVE	4800日圓(暫定)	SRPG
	BLACKJACK VS松田純	PONY CANYON	價格未定	TAB
	人鳥流	日本SYSTEM	價格未定	ACT
	PUZZLE DE BOWLING	日本SYSTEM	價格未定	PUZ
	賭博默示錄KAIJI(暫稱)	講談社	5800日圓	AVG
	逮捕令YOU'RE UNDER ARREST(暫稱)	PIONEER LDC	價格未定	AVG
	青之6號Antarctica	BANDAI VISUAL	6800日圓(暫定)	AVG
	蜃氣樓(暫稱)	VISIT	價格未定	AVG
	星界之紋章	BANDAI VISUAL	價格未定	RPG
	戰國夢幻	BANPRESTO	價格未定	SLG
	MACROSS PLUS GAME EDITION	翔泳社	價格未定	STG
	BRAND×BRAND <合成RPG>	TONKIN HOUSE	價格未定	RPG
2000年夏	★FINAL FANTASY IX	SQUARE	價格未定	RPG
	Simple 1500 SERIES Vol.X THE SHOOTING(暫稱)	D3 Prefecture	1500日圓	STG
	HAPPY SALVAGE	MEDIA WORKS	5800日圓	AVG
	Lowrider Hop&Dance	TYO	價格未定	ACT
	FRIENDS～青春之光輝～	NEC ITERCHANNEL	6800日圓	AVG
2000年	RPG創作室4	ASCII	6800日圓	SLG
	老千麻雀	IDEA FACTORY	價格未定	ETC
	STARLING ODYESSEY II～魔龍戰爭～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	STARING ODYESSEY III～MILLENNIUM之聖戰～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	CLICK漫畫 銀河英雄傳說3~亞姆尼茲亞會戰~	德間書店INETERMEDIA COMPANY	1800日圓	ETC
	CLICK漫畫 銀河英雄傳說4~恩艦隊出動~	德間書店INETERMEDIA COMPANY	1800日圓	ETC
	CLICK漫畫瑪莉工作室	德間書店/ INTERMEDIA COMPANY	1800日圓	ETC
	CLICK漫畫 新DRAGON HALF	德間書店INETERMEDIA COMPANY	2000日圓	ETC
	Dear Friends	VISUAL ART	5800日圓	SLG
	BATTLE SHIP大和	LOCKWELL INTERNATIONAL	3800日圓	SLG
	SUCCESS STORY	ALTRON	價格未定	SLG
	FAVORITE DEAR the everlasting voices(暫名)	NEC Interchannel	價格未定	ETC
	TALES OF ETERNIA	NAMCO	價格未定	RPG

遊戲	廠商	價格	類型
KAMURAI神來	NAMCO	價格未定	RPG
EMBLEM SAGA	ASCII	價格未定	RPG
機動新撰組	ASCII	價格未定	不詳

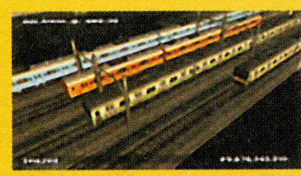
發售日未定

遊戲	廠商	價格	類型
★戀愛麻雀「FEI VALID」	CULTUREBRAIN	4800日圓	TAB
■爆流	FUJIMIK	5800日圓	SPT
OFFICIAL FORMULA 1 RACING	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	RAC
森下卓八段監修 本格對戰將棋「聖」	CULTUREBRAIN	1980日圓	TAB
PATLABOR THE GAME(暫稱)	BANDAI VISUAL	價格未定	待查
OVER QUNE	NAMCO	價格未定	待查
PARTS'DIK	BANPRESTO	5800日圓	ACT
Dinobreeder another progress	J · WING	5800日圓	SLG
爆彈小子SCOOP THE KID(暫名)	Tears	價格未定	AVG
Angelique Trowa	KOEI	價格未定	SLG
GUNGHO BRIGADE	TOMY	價格未定	SLG
RUNGU RUNGU～DOROTHY之大冒險～	TYO	價格未定	AVG
ETERNAL CHAIN	VICTOR SOFT	價格未定	RPG
ATLANTIS～THE LOST TALES～	HUMAN	4800日圓	AVG
雷電DX(暫稱)	SEIBU開發	1500日圓	STG
BONOBODO	AMUSE	4800日圓	TAB
TETRIS THE GRAND MASTERS(暫稱)	ARIKA	價格未定	PUZ
ANDAGA HUNTER(暫稱)	E3 STAFF	價格未定	不詳
BASHING BEAT 2	E3 STAFF	價格未定	SPT
傳說幪面人之遺言(暫稱)	WIZARD	價格未定	AVG
MERCURIUS PRETTY	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
MAIN ROTAR(暫稱)	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SPT
FLY(暫稱)	MDB	價格未定	AVG
CAPCOM AVG NEXT STYLE(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
SHERAZADO傳說 黃金之帝國(暫稱)	CULTURE BRAIN	價格未定	RPG
ARKS 1000～目標！究極之召喚師～	CLEF INVENTION	價格未定	AVG
DOOPERS	CYBERTECH DESIGN	價格未定	RAC
FENSER	CYBERTECH DESIGN	價格未定	SLG
GRUDA	CYBERTECH DESIGN	價格未定	SLG
PROJECT CHAOS	CYBERTECH DESIGN	價格未定	STG
HEART OF DARKNESS	SAMMY	5800日圓	AVG
WONDERLAND SHOCK 1950 AMERICAN DREAM	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	TAB
RAGNA CUBE LEGEND	SONY MUSIC ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
士多KID	瀧工房	價格未定	AVG
Q極QUIZ回答PLEASE	Tears	價格未定	PUZ
蜃氣樓回廊	PLE STAGE	價格未定	AVG
TIE BREAK	BODY	價格未定	SPT
CLOCK TOWER 3	HUMAN	價格未定	AVG
LIPROS(暫稱)	VISUAL ART	價格未定	ACT
OGARIAN-亞人傳-(暫稱)	VISUAL ART	價格未定	RPG
BACKGUNER～甦醒的勇者們～完結篇「之後、明日」	VING	5800日圓	SLG
PILE-UP MARCH	PROCEED UNI	5800日圓	SLG
BREATH OF FIRE IV～不變的人	CAPCOM	價格未定	RPG
BOXING	VICTOR SOFT	價格未定	SPT
LEGACY OF KAIN SOUL REAVER	CAPCOM	價格未定	ACT
PUZZLE「雀」	CULTURE BRAIN	價格未定	PUZ

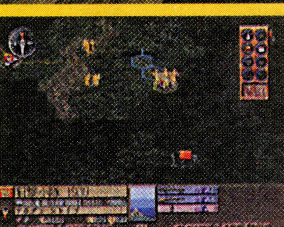
2000年3月

PlayStation 2

日期	遊戲	廠商	價格	類型
3月4日	■STREET FIGHTER EX3	CAPCOM	6800日圓(暫定)	FIG
	■森田將棋	悠紀ENTERPRISE	6800日圓	TAB
	撞球BILLIARDS MASTER 2	ASK	5800日圓	TAB
	■麻雀大會3 MILLENNIUM LEAGUE	KOEI	4800日圓	TAB
	實況WORLD SOCCER 2000(暫稱)	KONAMI	OPEN價格	SPT
	DRUMMANIA(連專用控制器)	KONAMI	OPEN價格	ACT
	ETERNAL RING	FROM SOFTWARE	6800日圓	RPG
	STEPING SELECTION	JALECO	價格未定	ETC
	SKY SURFER	IDEA FACTORY	價格未定	SPT
	RIDGE RACER V	NAMCO	價格未定	RAC
	A6 去吧！A列車6	ARTDINK	6800日圓	SLG



離開發售日只餘下不足一星期，現在遊戲亦已準備八八九九，剩下的只有發售而已。而這個著名模擬經營遊戲，在電腦版還未推出之時，便先行發售其家用遊戲版；除了這遊戲外，其他遊戲亦十分觸目，究竟這批遊戲會將PlayStation2的能力發揮到怎樣呢？



著名戰略遊戲《大戰略》系列，終於來到dREAMCAST上出場，而今次所推出的更會是根據「MEGA DRIVE」版而製作的，無論戰史以至武器均十分真實，此外亦會將與「MEGA DRIVE」版之間推出過其他《大戰略》系列的系統概念加上去，以Dreamcast的機能來說，相信會做出史上最好玩的。

日期	遊戲	廠商	價格	類型
	決戰	KOEI	價格未定	SLG
	柿木將棋IV	ASCII	6800日圓	TAB
9日	■FANTAVISION	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	ACT
16日	■DRIVING EMOTION Type-S	SQUARE	6800日圓	RAC
	■EX桌球	TAKARA	價格未定	TAB
	■AMERICAN ARCADE	ASTROLL	5800日圓(暫定)	TAB
23日	■GOLF PARADISE	D&E SOFT	5800日圓	SPT
30日	鐵拳 TAG TOURNAMENT	NAMCO	價格未定	FIG
下旬	劇空間職業棒球AT THE END OF THE CENTURY 1999	SQUARE	價格未定	SPT
3月	I.Q REMIX+	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓(暫定)	PUZ
4月	EVERGRACE	FROM SOFTWARE	價格未定	RPG
5月上旬	★建設重型機械格鬥BATTLE 打倒吧金剛！	ARTDINK	價格未定	FIG
7月	■GRIPER刃牙(暫稱)	TOMY	價格未定	ACT
	MAGICAL SPORT甲子園2000(暫稱)	魔法	價格未定	SPT
8月	MAGICAL SPORT GoGoGolf	魔法	價格未定	SPT
10月	MAGICAL SPORT KILLER BASS 2	魔法	價格未定	SPT

2000年發售

日期	遊戲	廠商	價格	類型
春	■STREET麻雀TRANCE麻神2	SUNSOFT	價格未定	TAB
	0 STORY(LOVE STORY)	ENIX	價格未定	待查
	永世名人IV	KONAMI	價格未定	TAB
	GRADIUS 3&4復活之神話	KONAMI	價格未定	STG
	齊來玩麻雀2	KONAMI	價格未定	TAB
	X-FIRE	ELECTRONIC ARTS SQUARE	價格未定	ACT
	WILD WILD RACING	IMAGINEER	價格未定	RAC
	實況野球7(暫稱)	KONAMI	價格未定	SPT
	AI圍棋2001(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
	AI麻雀(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
	電線(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	我與魔王(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	Primal Image	ATLUS	價格未定	ETC
夏	★將榮冠給你 往甲子園的道路	ARTDINK	價格未定	SPT
	REISELIED EFAMERAL FANTASIA	KONAMI	價格未定	RPG
	機甲世紀G BREAKER	SUNRISE INTERACTIVE	價格未定	SLG
	ARMORED CORE2	FROM SOFTWARE	價格未定	ACT
	鬼武者(暫稱)	CAPCOM	價格未定	未定
	Road Star Troffy 2000	TAITAS JAPAN	價格未定	RAC
	UNiSON(暫稱)	TECMO	價格未定	ACT
	東大將棋 四間飛車道場(暫稱)	每日Communication	價格未定	TAB
	ROBOCOP	TAITAS JAPAN	價格未定	ACT
	SPLASH DIVE(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
秋	TUNING CAR RACING GAME(暫稱)	MTO	價格未定	RAC
冬	■花與太陽和雨	ASCII	價格未定	AVG
	DARK CLOUD(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	波洛古羅斯物語3(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
2000年	All Star Prowestling	SQUARE	價格未定	SPT
2001年春	Final Fantasy X	SQUARE	價格未定	RPG

發售日未定

遊戲	廠商	價格	類型
★MAXIMO(暫稱)	CAPCOM	價格未定	待查
★Be On Edge(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	待查
GRAN TURISMO 2000(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RAC
成為Pilot!2(暫稱)	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	價格未定	SLG
BEST PLAY職業棒球	ASCII	價格未定	SPT
HYPER TOUR	3D	價格未定	不詳
1 ON 1GOVEMMENT	JORDAN	價格未定	SPT
SD飛龍之拳「Z LOV」	CULTUREBRAIN	價格未定	FIG
新COOL BOARDERS(暫稱)	UEP SYSTEM	價格未定	SPT
玉繭物語2	元氣	價格未定	RPG
上海V(暫稱)	SUNSOT	價格未定	PUZ
CHORO Q HG(暫稱)	TAKARA	價格未定	SLG
500GP(暫稱)	NAMCO	價格未定	RAC
PANIC SURFIN	ASCII	價格未定	SPT
SIDE WINDER MAX(暫稱)	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	價格未定	STG
Pro麻雀 極 NEXT(暫稱)	ATHENA	價格未定	TAB
3D Real Drive(暫稱)	Viral One	價格未定	RAC
FIGHTING ILLUSION K-1 GRAND PRIX(暫稱)	XING ENTERTAINMENT	價格未定	FIG
山卡的BATTLE(暫稱)	EXSEKO	價格未定	RAC
EXZOCHIKA(暫稱)	ENIX	價格未定	ARPG
STAR OCEAN 3(暫稱)	ENIX	價格未定	RPG
SONET(暫稱)	ENIX	價格未定	ETC
BUST A MOVE 3(暫稱)	ENIX	價格未定	ACT
BBD2000(暫稱)	ENIX	價格未定	SLG
Fighting QTs(暫稱)	ENIX	價格未定	FIG
BIO HAZARD SERIES(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
Fly High(暫稱)	GUST	價格未定	RAC
真・三國無雙(暫稱)	KOEI	價格未定	FIG
SOLDNERSCHILD 2(暫稱)	KOEI	價格未定	SRPG
The Bouncer	SQUARE	價格未定	ACT
WRC(暫稱)	SPIKE	價格未定	RAC
井手洋介的麻雀家族2(暫稱)	SETA	價格未定	TAB
Perfect Golf 3(暫稱)	SETA	價格未定	SPT
L'Arc~en~Ciel(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
立體忍者活劇 天誅2(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
電車GO!系列最新作(暫稱)	TAITO	價格未定	未定
LAKE MASTER EX(暫稱)	DAZ	價格未定	SPT
Kunai(暫稱)	TECMO	價格未定	ACT
徹萬 免許皆傳(暫稱)	NAXAT	價格未定	TAB
BLOODY ROAR 3(暫稱)	HUDSON	價格未定	FIG
BOMBERMAN2001(暫稱)	HUDSON	價格未定	ACT
機動戰士GUNDAM(暫稱)	CAPCOM	價格未定	STG
F-1(暫稱)	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC
爆流2	FUJIMIC	價格未定	SPT
WORLD NEVERLAND 3(暫稱)	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
FX PILOT(暫稱)	LOCUS	價格未定	STG
SOUL SURFIN(暫稱)	童	價格未定	ACT
SSX(暫稱)	ELECTRONICS ARTS SQUARE	價格未定	不詳

Dreamcast

2月

日期	遊戲	廠商	價格	類型
24日	CARRIER	JALECO	6800日圓(暫定)	AVG
	大神一郎奮鬥記～櫻大戰歌謠SHOW《紅蜥蜴》	SEGA	5800日圓	AVG
	AERO DANCING F	CRI	5800日圓	ETC
	RING	角川書店	6800日圓	AVG
	GOLEM中走失的孩子	CHRAMELPOT	3800日圓	PUZ

3月

日期	遊戲	廠商	價格	類型
2日	Vitual Cop 2	SEGA	2800日圓	STG
9日	■GUNBRID 2	CAPCOM	5800日圓	STG
16日	VICTORY MAN 2000 VIVA！FESTIVAL/	SEGA TOYS	4800日圓	待查
	上海Dynasty	SUCCESS	4800日圓	TAB
	PUZZLE BUBBLE 4	CYBER FRONT	3800日圓(預定)	PUZ
23日	■HELLO KITTY的聲音電子郵件	SEGA	2800日圓	ETC
	SENTIMENTAL GRAFFITI 2	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	AVG
	RAYMAN THE FANTASTIC HERO	Ubi SOFT	5800日圓	ACT
	NBA 2K	SEGA	5800日圓	SPT
	Twinkle Star Sprite	SNK	2800日圓	待查
	VIGIRANTE 8～SECOND BATTLE～	SYSCON ENTERTAINMENT	5800日圓	FIG
30日	■實況POWERFUL職業棒球DC	KONAMI	5800日圓	SPT
	職業麻雀 極D	ATHENA	4800日圓	TAB
	THE TYPING OF THE DEAD～KEYBOAED MASTERS～	SEGA	價格未定	ETC
	The King Of Fighters '99 EVOLUTION	SNK	5800日圓	FIG
	■ADVANCED大戰略～歐洲之嵐、德國閃電作戰～	SEGA	6800日圓	SLG

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	機天烈少年'S GANNER GUN	SEGA	4800日圓	ACT
	機天烈少年'S GANNER GUN (連咪版)	SEGA	6800日圓	ACT
	WORLD NEVERLAND PLUS ～PURUTO共和國物話	RIVERHILL SOFT	5800日圓	SLG
	古拉雲之鳥籠KAPITEL 4「邂逅」(通訊販賣)	SEGA	2800日圓	ETC
下旬	ARMADA	METRO 3D	價格未定	不詳
	Rayku Masters PRO Dreamcast plus !	DAS	5800日圓 (予定)	待查

3月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	MARVEL VS. CAPCOM 2 New Age of Heroes	CAPCOM	5800日圓	FIG

4月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
6日	★三國志IV with Powerup kit	KOEI	9800日圓	SLG

繼電腦版推出了「7」後，Dreamcast版亦推出其「6」和加強版，基本系統上當然與電腦版的差不多，不過既然Dreamcast的機能基本等於一部windows，相信移植方面絕對沒問題，而以容量來說，有關方面可能會再加進一些新的元素。

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	★SUPER EURO SOCCER 2000	IMAGINEER	5800日圓	SPT
20日	★櫻桃子劇場GOGIGOGI	MY BEARS ENTERTAINMENT	6800日圓	待查
27日	SORCERIAN～七星魔法之使徒～	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	5800日圓	RPG
	SORCERIAN～七星魔法之使徒～ 限定版	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	6800日圓	RPG
	★Dance Dance Revolution 2nd MIX Club Version Dreamcast Edition(暫稱)	KONAMI	價格未定	ETC
4月	打高爾夫吧！場地資料集vol.1 (暫稱)	BUTTOM UP	價格未定	ETC

5月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
18日	★久遠之絆 再臨詔	FORK	5800日圓	AVG
25日	古拉雲之鳥籠KAPITEL 5「贖罪」(通訊販賣)	SEGA	2800日圓	ETC
5月	★MARIONETTE CONPANY 2 CHU!	MICROCABIN	6800日圓 (暫定)	SLG
	打高爾夫吧！場地資料集vol.2 (暫稱)	BUTTOM UP	價格未定	ETC

6月以後

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
6月29日	ZUSER VARSER	REAL VISION	5800日圓 (予定)	待查
6月	■Animaster	AKI	5800日圓	SLG
	打高爾夫吧！場地資料集vol.3 (暫稱)	BUTTOM UP	價格未定	ETC
	WWW.SOCCER～參加者募集！～	HAPPY ?	5800日圓	SLG
	Anna's Quest (暫稱)	METRO 3D	價格未定	不詳
7月27日	古拉雲之鳥籠KAPITEL 6「戰慄」(通訊販賣)	SEGA	2800日圓	ETC
9月下旬	TOP OF THE FORMULA	FUJICOM	價格未定	RAC

2000年

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
春	平成麻雀莊	MICRONET	5800日圓	SLG
	ALEX-Virus Composer-	MEDIA FACTORY	價格未定	待查
	Power Stone 2	CAPCOM	價格未定	FIG
	Super Runabout (暫名)	Climax	價格未定	RAC
	RUNE CASTER	NOSIA	5800日圓	SLG
	MERCURIUS PRETTY end of the century	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	MONSTER BREED	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	熱鬥 (NET) GOLF	SEGA	5800日圓	SPT
	M-SR (暫稱)	SEGA	價格未定	RAC
	特攝冒險活劇SUPER HERO烈傳	BANPRESTO	價格未定	ARPG
	Balder's Gate	SEGA	價格未定	RPG
	Jet Set Radio	SEGA	價格未定	ETC
	Innocent Tears	GLOBAL A ENTERTAINMENT	價格未定	SRPG
	櫻大戰	SEGA	價格未定	AVG
	櫻大戰2～求你別死去～	SEGA	價格未定	AVG
	櫻大戰3～巴里正在燃燒嗎～	SEGA	價格未定	AVG
	NIBERUG之戒指	SUCCESS	價格未定	AVG
夏	育成打比賽的馬匹吧！	SEGA	價格未定	SLG
	大相撲 (暫稱)	BOTTOM UP	價格未定	SPT
	DARK EYES (暫稱)	NECSTIC	價格未定	RPG
2000年	★Street Fighter III 3rd Strike Fight for the Future	CAPCOM	價格未定	FIG
	★NET de PARA	TAKUYO	價格未定	待查
	L.O.L.~LACK OF LOVE	ASCII	價格未定	RPG
	土偶戰紀~霸王~	VICTOR INTERACITVE SOFTWARE	5800日圓	SLG
	Brave Knight	PANTHER SOFTWARE	價格未定	SLG
	Littledream	PANTHER SOFTWARE	價格未定	AAVG
	ECCO THE DOLPHIN (暫稱)	SEGA	價格未定	AVG
	超時空要塞MACROSS (暫稱)	翔泳社	價格未定	ACT
	THE TYPING OF THE DEAD～Keyboard Masters～	SEGA	價格未定	ETC
	夢幻之星 Online	SEGA	價格未定	RPG

發售日未定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	■聖靈機RAIBLADE	Winkysoft	5800日圓	SRPG
	■通訊對戰LOGIC BATTLE大雪戰	FORTY FIVE	3800日圓	TAB
	Dee Dee Planet	SEGA	2800日圓	ACT
	DARK EYES (暫稱)	NESTICK	價格未定	待查

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	職業指南麻雀「兵」DX通信對應版	CULTURE BRAIN	5800日圓	TAB
	METAL MAX Overdrive	ASCII	價格未定	RPG
	ALU · GU · LATE (暫稱)	拓洋興業	價格未定	SRPG
	ETERNAL ARCADIA (暫名)	SEGA	價格未定	RPG
	超級機械人大戰 α	BANPRESTO	價格未定	SLG
	虹色天使	JAPAN CORPORATION	價格未定	SLG
	新格鬥術 飛龍之拳列伝	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
	SNK VS. CAPCOM (暫稱)	CAPCOM	價格未定	FIG
	TRIP TRACK (暫稱)	CHRAMELPOT	價格未定	AVG
	GRANDIA II	GAME ARTS	價格未定	RPG
	鄭問之三國誌	GAME ARTS	價格未定	SLG
	Warrz (暫稱)	SHOW WAY SYSTEM	價格未定	RPG
	SHENMU 第二彈 (暫稱)	SEGA	價格未定	RPG
	CRACK 2 (暫稱)	ZIKU	價格未定	SLG
	春風戰隊V FORCE 2～翼之他方～(暫稱)	VING	價格未定	SRPG
	DYNIMITE ROBO 2000 (暫稱)	童	價格未定	ACT
	紫炎龍2 (暫稱)	童	價格未定	STG
	Super 301 S Q (暫稱)	日本物產	價格未定	SLG
	U S TRACK CHAMP	日本物產	價格未定	RAC
	DIGITAL競馬新聞MY TRACKMAN 2	SHOEI SYSTEM	6800日圓 (暫定)	SLG
	RENT-A-HERO No.1	SEGA	價格未定	ARPG
	人生Game (暫稱)	TAKARA	價格未定	TAB

NINTENDO 64

3月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
17日	■TOP GEAR HYPER BIKE	KEMCO	6980日圓	RAC
24日	■實況POWERFUL職業棒球2000	KONAMI	7800日圓	SPT
31日	■大刀 (DAIKATANA)	KEMCO	6980日圓	ACT
	■糸井重里之釣BASS NO.1決定版！	任天堂	6800日圓	SPT
3月	武器戰士	BUTTOM UP	6800日圓 (暫定)	FIG
	■星之卡比64	任天堂	6800日圓	ACT
	GUN TRICT LEGEND	EPOCH社	6800日圓	不詳

4月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
7日	忍者亂太郎GAME GALLERY	CULTURE BRAIN	6480日圓	PUZ
21日	★井出洋介之麻雀塾	SETA	5800日圓	TAB
27日	■薩爾達傳說 毛斯娜的面具	任天堂	5800日圓	ARPG
	■薩爾達傳說 毛斯娜的面具 (附擴張卡)	任天堂	7800日圓	ARPG
5月	MOTHER 3豬王之最期	任天堂	6800日圓	RPG
26日	釣魚64～乘着海風～	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	6800日圓	SPT

春

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	BASS RUSH	VISCO	7800日圓	SPT
	不思議迷宮系列 未來之思寧2～鬼襲來！思寧城！～	CHUNSOFT	價格未定	ARPG
	VIEW POINT 2064	SAMMY	7800日圓	STG
夏	SPUER BLACK BASS64	STARFISH	6800日圓	SPT
2000年	EXCITE BIKE 64 (暫稱)	任天堂	5800日圓	RAC
	SUPER MARIO RPG 2 (暫稱)	任天堂	6800日圓	RPG
	PERFECT DARK (暫稱)	任天堂	6800日圓	ACT
發售日未定	BIOHAZARD 0 (暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	64 WARS	HUDSON	價格未定	SLG
	FLIGHT SIMULATOR (暫稱)	VIDEO SYSTEM	價格未定	SLG
	WIPEOUT 64	COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT	7980日圓	RAC
	SURIC驅 RAJIC驅	任天堂	5800日圓	RAC
	On & Off Racing	imaginer	價格未定	RAC
	LAP LIMIT	SETA	價格未定	RAC
	ULTRA BASE BALL 64實名版 (暫稱)	CULTURE BRAIN	價格未定	SPT
	走吧！我的馬 (暫稱)	CULTURE BRAIN	價格未定	SLG
	SUPERMAN	TAITO	價格未定	ACT
	Cu-On-Pa	T&E SOFT	價格未定	PUZ
	CONKA'S QUEST (暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
	REVOLT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	RAC
	MINI RACERS (暫稱)	任天堂	價格未定	RAC
	麻雀	發售商未定	價格未定	TAB
	CABBAGE (暫稱)	任天堂	價格未定	SLG
	FIRE EMBLEM64 (暫稱)	任天堂	價格未定	SRPG

NINTENDO 64 DD

2000年2月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	SIMCITY 64	任天堂	價格未定	SLG
	MARIO ARTIST TALENT STUDIO	任天堂	價格未定	ETC

4月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	F-ZERO X EXPANSION KIT	任天堂	價格未定	RAC
	MARIO ARTIST POLYGON STUDIO	任天堂	價格未定	ETC
2000年	現代大戰略Ultimate War	經銷商未定	價格未定	SLG
	日本PRO GOLF TOUR 64	經銷商未定	價格未定	SPT

發售日未定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	巨人多事解放陣線 小矮人小矮人大集合 (暫名)	LAND NET DD	價格未定	待查
	井手洋介之麻雀塾	經銷商未定	價格未定	TAB
	薩爾達傳說64DD (暫稱)	任天堂	價格未定	ARPG
	CABBAGE (暫稱)	任天堂	價格未定	SLG
	華爾街 (暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC
	SOUND MAKER (暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC
	DT DD (暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC
	DD SEQUENCER (暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC
	設計衛門 (暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC

NEO-GEO

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
2月25日	餓狼MARK OF THE WOLVES	SNK	價格未定	FIG
發售日未定	餓狼MARK OF THE WOLVES (NEOGEO CD)	SNK	價格未定	FIG

NEO-GEO POCKET

2月

24日	COOL BROADERS POCKET (對應Dreamcast)	UEP SYSTEM	3800日圓	SPT

3月

9日	METAL SLUG 2nd Misson	SNK	3980日圓	ACT
	戀愛麻雀	VISCO	3800日圓	ETC
16日	■PACHISLOT ARUZE王國POCKET WORD OF LIGHTS	ARUZE	3800日圓 (暫定)	SLG
	幕末浪漫 特別篇 月華之劍士～月中芳華、緩散月下～	SNK	3800日圓	FIG
	仙魔大戰2000 POCKET FESTIVAL	SEGATOYS	3800日圓	ACT
23日	COTTON	SUCCESS	3800日圓	SHT
3月	WORLD LEAGUE BASEBALL2000 (暫稱)	SNK	價格未定	SPT
4月27日	■傳說之OGRE BATTLE外傳	SNK	3800日圓	RPG
	★畫像PUZZLE	SUCCESS	價格未定	PUZ
發售日未定	■PACHINCO實機SIMULATION VOL.2 (暫名)	JAPAN WHISTING	價格未定	TAB
	SONIC THE HEADGEHOG POCKET ADVENTURE	SNK	3800日圓	ACT
	DYNAMAITE SLUGGER	SNK	價格未定	ACT
	MAGICIAN LORD (暫稱)	SNK	價格未定	ACT
	NEO · BACCARA (對應無線)	SNK	價格未定	TAB
	TOURNAMENT PROWRSTLING (暫稱)	SNK	價格未定	SPT
	KING OF FIGHTERS R-3 (暫稱)	SNK	價格未定	FIG
	KOF ADVENTURE (暫稱、對應Dreamcast)	SNK	價格未定	AVG
	POPEYE & PETTY CARTOON LAND (暫稱)	JAPAN VISTEC	價格未定	AVG
	DIGITAL PRIMATE (暫稱)	SNK	價格未定	RPG
	NBA HANGTIME (暫稱)	ATARI GAME CORP	價格未定	SPT
	NFL BLITZ (暫稱)	ATARI GAME CORP	價格未定	SPT
	ROCKMAN POCKET (暫稱)	CAPCOM	價格未定	ACT
	卒業寫真 (暫稱)	ADK	價格未定	SLG
	WORLD HEROES POCKET	ADK	價格未定	FIG
	對戰BILLIARD BREAK SHOT	ADK	價格未定	SPT
	怒the RETURNS (暫稱)	SNK	價格未定	ACT
	繪畫PUZZLE (暫稱)	SUCCESS	價格未定	PUZ

SUPER FAMICOM

發售日未定

	我的女神 (暫稱)	KSS	10800日圓	AVG

SEGA SATURN

2000年3月	ROOMMATE井上涼子-COMPLETE BOX-	DATAM PLOYSTAR	15000日圓	SLG
今冬	FINAL FIGHT REVENGE	CAPCOM	5800日圓	FIG
	FINAL FIGHT REVENGE (連4MB RAM CARD版)	CAPCOM	7800日圓	FIG

發售日未定

	WORDS WORTH	elf	價格未定	RPG
	REQUIEM (暫稱)	日本ART MEDIA	價格未定	RPG
	REAL SOUND 2～霧之音樂盒～	WARP	5800日圓	ETC

GAMEBOY

2月

24日	F1 WORLD GRAND PRIX for GAMEBOYCOLOR II	VIDEO SYSTEM	4300日圓	RAC
25日				
	METAMODE	KOEI	3980日圓 (暫定)	RPG
	名偵探柯南 機關寺院殺人事件	BANPRESTO	4500日圓 (暫定)	AVG
	職業麻雀「兵」GB2	CULTURE BRIAN	3900日圓	TAB
	META FIGHT EX	SUNSOFT	3980日圓	ACT
	本格花札GB	ASTRON	價格未定	TAB
中旬	FUNK THE 9 BALL	TAM	3980日圓	TAB
下旬	SNOW BALL	BUTTOM UP	價格未定	待查

3月

10日	■突擊！PAPPARA隊	J WING	4500日圓 (暫定)	STG
	■METAROT CARD ROBOTOL (獨角甲蟲版)	imagineer	3980日圓	SLG
	■METAROT CARD ROBOTOL (雙角甲蟲版)	imagineer	3980日圓	SLG
	BILLIARD CLUB	ASTRON	價格未定	SPT
	對戰詰將棋356選	ATENA	2980日圓	TAB
17日	★PUZZLEOP	CAPCOM	3800日圓	PUZ
	■將口的頭腦變成○ 常識之書	imagineer	3800日圓	ETC
	■將口的頭腦變成○ 常識之書Special Edition	imagineer	4800日圓	ETC
	■將口的頭腦變成○ 難問之書	imagineer	3800日圓	ETC
	■將口的頭腦變成○ 難問之書Special Edition	imagineer	4800日圓	ETC
	RPG創作室GB	ASCII	4800日圓	ETC
	蒼鼠樂園2	ATLUS	3980日圓	SLG
	DEAR MY FLAT	CULTURE BRIAN	3900日圓	SLG
	POCKET職業摔角PERFECT STRIKER	J WING	3980日圓 (暫定)	SPT
	TRICK BOARDER GP	ATENA	3800日圓	RAC
23日	CYBORG GUKURO～惡魔復活～	KONAMI	4500日圓 (暫定)	不詳
	POWAPURO君POCKET 2 (暫名)	KONAMI	4500日圓 (暫定)	SLG
24日				
	波斯王子	SUNSOFT	3980日圓	ACT
30日	POP'n Music GB (暫稱)	KONAMI	4300日圓 (暫定)	SLG
	學園BATTLE FREATURES-	KONAMI	4500日圓 (暫定)	待查
	WORLD SOCCER 2000 (暫名)	KONAMI	4500日圓	SPT
31日	★阿露露之冒險 魔法之寶石	COMPILE	4200日圓 (暫定)	RPG
下旬	■JAGAUR犬君	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	3800日圓 (預定)	不詳
	RAYMAN MR. DARK之陷阱	UBI SOFT	價格未定	ACT
	Disney's TANZAN	SYSCON ENTERTAINMENT	4300日圓	ACT
3月	SILVENIA MELODY (暫稱)	EPOCH社	3980日圓	待查
	爆球連發！！Super Beaterman激誕！Raising Valkie	TAKARA	4500日圓 (暫定)	待查
	叮噹MEMORIES 大雄之回想大冒險	EPOCH社	3980日圓	ETC
	模擬職業棒球POCKET職業棒球	EPOCH社	3980日圓	SLG
	MACROSS 7－去奪取銀河的心吧！－	EPOCH社	3980日圓	待查
	名偵探柯南 奇岩島秘寶傳說	BANPRESTO	4500日圓	AVG
	■FELET物語 DEAR MY FELET	CULTURE BRIAN	3980日圓 (暫定)	SLG
	跪下的狗狗	PACK IN SOFT	3800日圓	待查
	好朋友寵物系列2可愛的白兔	MTO	3980日圓 (預定)	ETC
	DX MONOPOLY GB	TAKARA	3980日圓	TAB

4月

13日	★遊戲王MONSTER CAPSULE GB	KONAMI	4500日圓 (暫定)	TAB
14日	金魚物語	CULTURE BRIAN	3980日圓	AVG
21日	★叮噹之QUIZ BOY	小學館PRODUCTION	3800日圓	QIZ
27日	METAL GEAR Ghost Babe！	KONAMI	4500日圓 (暫定)	AVG
	■HUNTER × HUNTER	KONAMI	4500日圓 (暫定)	SLG
28日	到賽馬場吧！WIDE	HECTO	3980日圓	待查
4月	■VS LEMMINGS	J WING	4500日圓 (暫定)	PUZ
	★BUGS BUNNY CRAZY CASTLE 4	KEMCO	3980日圓 (暫定)	待查
	GO!GO!HITCHHIKE 2	J WING	4500日圓 (暫定)	RAC
	DUNGEON SAVIOR	J WING	4800日圓	RPG
	DINO BREEDER 4	J WING	4800日圓	SLG
	母名之大冒險	SUNSOFT	價格未定	ACT
	VICTORY MAN 2000 CHALLENGE CARD GB	imagineer	3980日圓 (暫定)	待查
	POCKET MONSTER X (暫名)	任天堂	價格未定	AVG

5月

27日	POCKET COOKING	J WING	4800日圓 (暫定)	SLG
5月	Pocket中的王國	HECTO	3980日圓	待查
	Osharu丸	SUCCESS	價格未定	待查
6月2日	★DATA NAVIGATION PROFESSIONAL棒球	MEDIA GALLOP	3980日圓 (暫定)	SPT
8月	★GB ZOIDS (暫名)	TOMY	價格未定	SLG
春	★BOYON之DUNGON ROOM 2	HUDSON	價格未定	RPG
	DERBY STALLION牧場 (暫稱)	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG
	攜帶電獸TELEFANG	SMILE	價格未定	SLG
	METAL GEAR Ghost Babel (暫稱)	KONAMI	4500日圓	ACT
	KLUSTAR	SPIKE	3980日圓	PUZ
	櫻大戰GB (暫稱)	MEDIA FACTORY	價格未定	AVG
	ZOKUZOKU HEROS	MEDIA FACTORY	價格未定	待查
夏	CR Monster House (暫稱)	TAM	價格未定	待查
2000年	■真 · 女神轉生DEVIL CHILDREN「赤之書」	ATLUS	價格未定	RPG
	■真 · 女神轉生DEVIL CHILDREN「黑之書」	ATLUS	價格未定	RPG
	★TAITO MEMORIAL CHASE H.Q.	JORDAN	價格未定	RAC
	★TAITO MEMORIAL BUBBLE BOBBLE	JORDAN	價格未定	ACT
	THE BLACK ONYX GB	BBS	5800日圓	RPG
	SPEEDY GONZARES ASTEKA ADVENTURE	SUNSOFT	3980日圓	ACT
	MELODY KID (暫稱)	EPOCH社	3980日圓	ACT
	■薩爾達傳說 不可思議樹之果實 ～力之章～	任天堂	3800日圓	ARPG

發售日未定

	SUPER MARIO BROS DX (NINTENDO POWER專用)	任天堂	價格未定	ACT
	JERAZAD外傳	CULTURE BRAIN	3900日圓	RPG
	CATWOMEN	KEMCO	3980日圓	ACT
	飛龍之拳COLLECTION GB	CULTURE BRAIN	3900日圓	ACT
	對局將棋極GB	ATHENA	價格未定	TAB
	SD飛龍之拳傳說GB REAL VERSION	CULTURE BRAIN	3900日圓	FIG
	DONKEYKONG LAND 2	任天堂	價格未定	ACT
	POCKEMON PICROSS	任天堂	價格未定	PUZ
	走吧！我的馬 (暫稱)	CULTURE BRAIN	3900日圓	SLG
	STAR WARS EPISODE 1 RACER	任天堂	價格未定	RAC
	SUPER MARIO BROS DELUX	任天堂	價格未定	ACT
	薩爾達傳說 不可思議樹之果實～智慧之章～	任天堂	價格未定	ARPG
	薩爾達傳說 不可思議樹之果實～勇氣之章～	任天堂	價格未定	ARPG
	不思議之迷宮系列第6彈！風來的試練GB2 (暫稱)	CHUN SOFT	價格未定	ARPG

Wonder Swan

2月

24日	對戰圍棋 平成棋院	SUCCESS	4680日圓	TAB
	FISH FREAKS Bassrise for Wonder Swan	BEC	3800日圓	SPT
	誕生for Wonder Swan	BANDAI VISUAL	4200日圓	SLG
2月下旬	仙界傳～TV ANIMATION仙界傳封神演義～	BANDAI	3800日圓	RPG

3月

4日	螺旋～被咀咒的Simulation～	OMEGA MICOT	3800日圓	ETC
9日	LANGRISSER MILLENIUM WS～The Last Century～	BANDAI	3980日圓	SRPG
16日	WONDER TENNIS (暫稱)	BEC	3800日圓	SPT
23日	來！聽聽！	MEDIA ENTERTAINMENT	3980日圓	不詳
	■MARCROSS～TRUE LOVE SONG～	RAYUP	3980日圓	AVG
30日	FIRE PRO WRESTRING for Wonder Swan	加賀TEC	3980日圓	SPT
	燃燒吧！職業棒球ROOKIES	JALECO	4200日圓	SPT
中旬	線腦MILLENNIUM	BANDAI	3600日圓	PUZ
下旬	超級機械人大戰COMPACT 2第1部：地上激動篇	BANPRESTO	4500日圓	SLG
3月	東京魔人學園 符咒封錄	ASMIK EARTH ENTERTAINMENT	價格未定	TAB

4月以後

4月6日	■三國志 II for wonder swan	KOEI	4200日圓	SLG
上旬	POCKET FIGHTER	BANDAI	3800日圓	FIG
下旬	THREE THE RING (暫稱)	BANDAI	3000日圓	不詳
4月	TRUMP COLLECTION 2	BOTTOM UP	價格未定	TAB
	LOAD RUNNER for Wonder Swan	BANPRESTO	2980日圓 (暫定)	ACT

5月下旬

6月	Rainbow Island Partys☆Party	Mega House	4200日圓	ACT
6月上旬	■黑瞳之諾亞～CELLQUEST CHRONIC～	GUST	3800日圓	RPG
7月	FLASH～約會之鐵人～	光文社	4200日圓	AVG

2000年發售

夏	KAPPA GAMES三毛貓HOMES GHOST PANIC (暫稱)	光文社	價格未定	AVG
	超級機械人大戰COMPACT 2第2部：宇宙激震篇	BANPRESTO	價格未定	SLG
	RING ETERNAL	角川書店	3500日圓	AVG
冬	超級機械人大戰COMPACT 2第3部：銀河決戰篇	BANPRESTO	價格未定	SLG
2000年	TETRIS for WonderSwan (暫稱)	BBS	價格未定	TAB
	CINDY'S CARAT (暫稱)	HEKISA	3800日圓	PUZ
	侍女和象棋 (暫稱)	HEKISA	3800日圓	TAB
	聖劍傳說2	SQUARE	價格未定	ARPG
	陸行鳥之不思議迷宮2	SQUARE	價格未定	RPG
	FINAL FANTASY	SQUARE	價格未定	RPG
	ROMANCING SAGA	SQUARE	價格未定	RPG

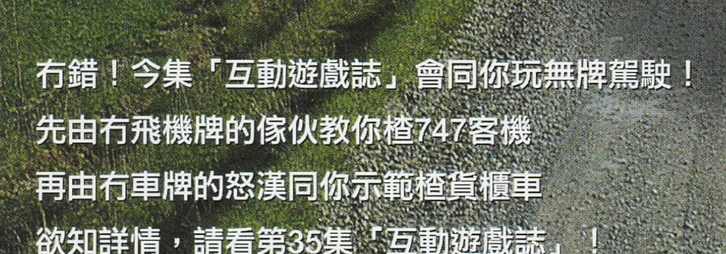
發售日未定

	326 for Wonder Swan	MEGA HOUSE	4200日圓	PUZ
	WING STORY～POMIT之羽～	HAL COPORATION	價格未定	SLG
	麻雀王 (暫稱)	童	價格未定	TAB
	DINO BREEDER EPISODE 1 (暫稱)	J · WING	4200日圓	不詳

MULTIMARKETS Int'l Ltd.

無牌駕駛

747硬撼貨櫃車



互動遊戲誌由MULTIMARKETS INT'L LTD.製作
逢隔周五於互動電視上映
如有意見，可電郵到 gamemag@netvigator.com




BIOHAZARD®
CODE:Veronica
完全攻略本
Dreamcast
R.P.D.
S.T.A.R.S.
全城熱賣
定價港幣五十元正
由J.J親自執筆的完全小説式攻略、帶你進入BIOHAZARD的最新章
GAME PLAYERS 遊戲誌編輯部製作
CAPCOM CAPCOM ASIA CO.,LTD.出版
©CAPCOM CO.,LTD.2000 ALL RIGHTS RESERVED.